



РЕДАКЦИЯ
ЖУРНАЛА

Воробьева Лина (Йовин)

Москва, ул. Смольная, д.19 к.4, кв.292
т. (095) 452-1460

Каковиди Антонина (Тошка)

105568, Москва, Малый Купавин-
ский пр д, д.5, корп.1, кв. 113,
т. (095) 308 6290

**Дмитриевы Любовь (Несси)
и Вадим (Никодим)**

123585 Москва, ул. Тухачевского, д.32, корп.
2, кв. 267, т. (095) 192 6862

Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

Максим Семкин (Fangorn)

420103, Казань, ул. Амирхана, 35, кв. 51
тел. (8432) 76-22-35 (рб)
fangorn@tatincom.ru

редакционный совет

Алина Немирова

Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы 66А
кв.110. Тел (0572)-37-90-23.

oldie@kharkov.com (для Алины)

Лариса Бочарова (Лора)

620149, Екатеринбург, ул.Громова, д. 132,
кв.75, тел. (3432) 28-40-94

FIDO 2:5080/183.4

НАШ САЙТ..... <http://nin.rpg.ru>

E MAIL.....nessy_moek@mail.ru

ПОДПИСКА.....nessy_moek@mail.ru

ВЕРСТКА.....Несси

ГРАФИКА...по стр.....

5, 9,11, 21, 23, 84..... О. Романова

1, 2.....Мира

26, 28.....Тин

17.....Тири

39.....Лора

М КОРОЛЕВСТВО Е

№ 16
Октябрь 2002

Журнал по Ролевым
Играм



ВНУТРЕННОСТЬ

Ундин

9 О партии и попытке организации
9.....ролевого движения в вертикаль.....9

Карч

5.....Советы начинающему бойцу.....5

Эльзар

7.....Ролевые игры в Хабаровске.....7

ДОРОЖНЫЙ МЕШОК

11.....Немир.....11

Тири

13 Магия в XII – XIV веках в Европе.
13.....Гадания по еретикам.....13

ТО Бриг

21.....Битва с драконом.....21

Вячеслав Рожков

26.....Евгеника: рождение и смерть.....26

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

28.....Кринн: возвращение легенд.....28

29.....Новый взгляд на Средиземье.....29

Максим Семкин

32.....От Валинора до Хоббитшира в 2 недели.....32

СИЛЬМАРИЛЛИОН-ЭКСТРИМ

Лариса Бочарова

.....Отчет главного мастера.....39

Маша Иванова

.....О Смыслах, Галлюцинациях
.....и Ответственности.....55

Вячеслав Рожков

.....Маленький Сильмариллион.....59

Йовин

.....Воспоминания Галадриэли.....68

Сосквач

.....Впечатления от Игры. Люди.....76

Еля Карева

.....Ну и зачем все-таки Люди
.....пошли на Запад?.....77

Хильвен

.....Видение о сокровищах
.....Норготронда.....81

Ассиди, Мисти

88.....Гэмпэй районного масштаба.....88

92.....РИ-клама.....92

94.....Наши Подписчики.....94

96.....Хвосты Редакции.....96



3



О партии и попытке организации ролевого движения в вертикаль

Колхоз выиграл в лотерею миллион рублей. На собрании решают, на что потратить деньги.

Председатель. – Давайте построим на эти деньги детский сад.

Все. – Давайте!

Дед. – А зачем нам детский сад?

Все. – Точно, зачем, у нас же есть один.

Председатель. – Давайте купим на эти деньги комбайн.

Все. – Давайте!

Дед. – А зачем нам комбайн?

Все. – Точно, у нас свои ржавеют.

Председатель. – Дед, ты все критикуешь, а предложи что-нибудь сам.

Дед. – Давайте купим на эти деньги дирижабль и привяжем его к забору.

Председатель. – Он же улетит!

Дед. – А зачем нам дирижабль?

Во времена советской власти нам вдобавили преимущества демократического централизма. Это такая жесткая вертикальная структура, где низовые звенья выдвигают в управленческие органы своих представителей, те выдвигают из себя самых продвинутых, а самые продвинутые определяют, как должны жить и дышать все те, кто ниже, т.е. вершат политику партии.

Поглядишь на раздолбайское сообщество ролевиков и плакать хочется. Сколько человеческого ресурса разбазаривается зря. Эти ударились в реконструкцию, эти чему-то обучают детей посредством ролевой игры, а эти вовсе те-

атр затеяли!.. А сколько народа тусуется и мечтает о том, что вот сейчас кто-нибудь сподвигнет их на какое-нибудь великое Дело!

Кое-где на местах отдельно взятые ролевики тем не менее организуются. Только делают это они как-то совсем не единообразно. Там зарегистрировали "Клуб исторического фехтования", там – "Центр игровых технологий", а там – "Культурологическую организацию".

Так и хочется взять это пестрое неоднородное месиво и организовать, рассортировать, кое-что отсеять, кое-кому место указать, а прочих направить к свету и запретить публично толкиенировать – неприлично же!

По слухам, на "Сибконе" предложили создать партию ролевиков. Ах, господа, это уже было.

1992 год. Ныне почивший в Бозе "Глипкон". Велся протокол учредительного собрания. Юра Колобаев и Миша Кожаринов произнесли речи, Андрей Могин грозился продвигать это в коридорах Минюста, Сережа Запорожский одобрительно кивал. Были еще люди. Говорилось и об идеях и о возможности получать деньги.

Разумеется, все это сохло, не начавшись.

Почему "разумеется"?

За словосочетанием "ролевое движение" стоит масса совершенно разных объединений. Любители МТГ и реконструкторы, толкиенисты и адепты, педагоги и рафинированные интеллектуалы, "грибные" и творческие мастерские группы, театры и поклонники японского аниме. Список можно продолжать. Мы очень разные и далеко не всегда терпимы друг к другу.

По городам и весям распадаются и вновь возникают ролевые тусовки. Почему возникают – понятно, а распадаются, т.к. люди, привлеченные романтическим антуражем, часто преследуют очень разные цели.

Например, вполне организованные люди – педагоги.

Рассматривая ролевую игру как метод воспитания и обучения, они расходятся в вопросе о содержании. Кто-то говорит о школе выживания, кто-то воспитывает лидеров, кто-то ставит перед собой социальные задачи (улица, наркомания и т.п.), а кто-то стремится к становлению у детей катастрофического мышления. При столь разных подходах им весьма сложно взаимодействовать.

Реконструкторы создают рукотворное чудо и не понимают фанатов Профессора, фехтующих абы чем и абы как.

Толкиенисты погружаются в мир Толкиена. Им там хорошо и больше ничего не надо.

Любители анимэ смотрят мультики, рисуют в определенном стиле и рассуждают о нужности или ненужности альтернативной концовки "Евангелиона". Что им до скролов адезндешников?

Фанаты "Матыги" турнируются себе потихоньку, отключаясь от внешних раздражителей, когда у оппонента на столе "Скизик без кикера". Что им деревянные мечи?

Мастерские группы, влюбившиеся в очередную идею, пишут правила и концепции, команды их читают и критикуют, театры и менестрели горят в творческом огне, редакции создают и даже издают фэнзины для узкого круга.

Все эти люди как-то пере-

секаются, увлекаются то одним, то другим, общаются, самоорганизуются или исчезают, если им это все надоело. Тем не менее, разнородность движения очевидна.

Нас невозможно объединить в вертикальную структуру. Для поклонника анимэ указы реконструктора – чушь, т.к. ему реконструктор – не авторитет.

Ролевое движение – это сугубо горизонтальная структура. Даже внутри одного направления нельзя создать вертикали, т.к. изыски Лоры Бочаровой не указ для сторонников социального моделирования, а Лоре важнее не техническая победа данной идеи, а катарсис и путь к Богу.

К слову сказать, партия предполагает, что формальный лидер, избранный и имеющий внутрипартийный статус, автоматически является авторитетом для всех низовых звеньев. В нашей же среде авторитеты возникают не по формальному признаку (Директор? Пошел ты в`, директор!), а в результате набора "заслуг" перед ролевым движением.

Термин "заслуги" в данном контексте весьма условен. В качестве "заслуги" может быть некая изюминка, делающая человека популярным и авторитетным. Кто-то делает потрясающее оружие, кто-то хорошо поет, а этот – игровой ветеран, играет аж с 1990 года, этот – крутой мастер, этот –

приколист и балагур, этот выдвигает и продвигает безумные идеи, увлекает за собой последователей.

Очень часто авторитетные в ролевом движении люди и слышать не хотят о лидерстве. Им и так прикольно.

Между прочим, горизонтальная структура характерна для всех некоммерческих общественных объединений во всем мире. Это и коллекционеры всех мастей, и любители чего-либо, и правозащитники, и клубы многодетных семей, и всякие там научные и культурологические ассоциации. Много их таких, кучкующихся исключительно на добровольных началах и периодически общающихся между собой.

Не стоит даже пытаться создать "ролевую партию". Как говорится, не надо грязи. А деньги? Там, где появляются деньги, возникает проблема их дележа, недоверие, недовольство и прочее. Уже давно замечено, что среди нас периодически возникают меценаты. У кого-то есть спонсоры, кто-то играет за свой счет. Кто-то добывает государственное финансирование или грант.

И никто никому не обязан. Никто ни к кому не в претензии. А лучшее, как известно, враг хорошего.

Ледякова Юлия (Ундин)
г. Калуга

Советы начинающему бойцу

Как завоевать авторитет в тусовке,
выжить в гоге, не быть лохом после игры.

Во□, здесь описанное автор наблюдал на играх 2001 сезона.

1. Оружие

Наиболее универсален полугор. Постарайся сделать его максимально легким, чтобы увеличить скорость работы. Хорошо так же иметь арбалет: высокая точность и убойная сила. После допуска мастером его тетиву можно немного подтянуть.

2. Доспехи

Тут все зависит от вашей фантазии и финансов. Если у вас хорошие отношения с мастерами (как создать таковые см. далее), то класс доспехов вам обязательно повысят. Вообще же одевайте то, что реально спасет вас от злобных врагов: строительные каски, хоккейные и фехтовальные маски, пластиковые щитки и проч. Если их спрятать под одежду, то можно заявить, что это доспех.

3. Одежда

Она должна быть просторной и свободной: шаровары,

свободно висящая туника и широкий плащ не позволят противнику разглядеть ваши молниеносные движения, а про его удары (стрелы) всегда можно сказать, что они не дошли до тела.

4. Предыгровая подготовка

Всякие "замороженные" игроки шьют дорожные прикиды из бархата и шелка, читают горы литературы, тащат на полигон тяжеленные рюкзаки – и все это чтобы получить желаемую роль.

Но есть способ более простой: угостите главного мастера хорошим бутылочным пивом. В время распития одного задавайте вопросы про игру, мастерскую концепцию, хвалите мастера за оригинальные идеи и предложения. После



пятой бутылки разомлевший от непривычного внимания к своей особе мастер даст вам любую роль, какую только попросите. Если он скажет, что нужно изготовить какой-либо прикид – обещайте не задумываться. Все равно отсутствие одного на полигоне всегда можно объяснить обстоятельствами, а у мастера и других хлопот хватает.

5. Лагерь

Поскольку вы – воин, то ваше дело – это сражаться с врагами, а не готовить всякие там скучные супчики. Постарайтесь привлечь в свою команду несколько новичков-малолеток и объявите их поварами-лесорубами-водоносами (недостающее вписать). Их так же можно посылать в деревню за самогоном. Ночью пускай поддерживают костер и изображают ночной дозор – негоже богатырям после тяжелого дня со сном бороться.

6. Бой

Здесь все решает ловкость и сообразительность. Помни, что главное – это победа. По-

старайся криками и кручением своего легкого меча испугать противника. Бить лучше всего в коленку или локоть: никакими санкциями это не грозит, зато надолго выводит противника из строя. Удары, нанесенные вам, игнорируйте, говоря, что это плащ (доспех) или вообще скользкий. Если мастер видел четкий удар, которым вас прибили, сядьте на землю и начните рулиться со своим убийцей насчет того, сколько раз его ударили в спину и как он вас покалечил. Даже если вы не убедите врага в своей правоте, его успеют зарезать со спины ваши друзья.

После смерти одевайте белый хайратник и идите до ближайшего куста. Там эту тряпочку можно снять: в конце концов, кому будет хуже от того, что вы не отсидите несколько часов в огороженном веревкой загончике. Все же пару часов постарайтесь не выходить из своего лагеря.

7. После боя

Общепринято преувеличивать свои достижения в 2–3 раза. Так, если вы кого-ни-

будь успели ранить, говорите, что заколбасили двух латников. Лучникам проще: разделите количество выпущенных стрел на два и скажите, что столько вы подстрелили.

Стесняться здесь нечего: послушайте рассказы других бойцов: все участвующие в битве убили как минимум одного латника.

Рассказывать это надо глядя в глаза собеседнику и приводя детали сражения. Тщательно продумайте свой рассказ, чтобы не было расхождений в деталях.

8. Взнос

Сдавать его или нет – дело ваше. Однако, случаяев, когда кого-либо выгоняли за неплатежеспособность я не помню. Если игра большая, то у мастера и других проблем кроме вас хватает, а если маленькая, то вам еще спасибо скажут, что приехали, пусть и без взноса. В самом крайнем случае заставят чего-нибудь нарубить-принести.

Алексей Радченко (Карч)
г. Челябинск
24 декабря 2001г.

Ролевые игры в Хабаровске

История

Клуб образовался 22 декабря 1992 г. Сначала он назывался "Хабаровский хоббит", затем Клуб Любителей Фантастики "Братство Кольца", Клуб Авторских Ролевых Игр "Восприятие", Творческое Объединение "БРИГ", наконец, НОКРИ (то есть просто Новый Клуб Ролевых Игр). За время существования мы поменяли несколько мест обитания, много раз изменился состав – люди уходили, уезжали в другие города (особенно отличился Иркутск, куда перебрался весь "цвет" ролевого движения Хабаровска – Ясень, Масляный, Гэлион, Шо-вэй с Мишелой – люди, которые начинали движение). Кое-кого занесло и подальше – Америка, Израиль, Новая Зеландия Грустно.

История Клуба – история местных войн и потрясений (как и везде, наверное). Лишь только народ начинал тусоваться (в плохом смысле), спиваться и болеть пофигизмом, Паша Бельх (он же Хильдигард Тук) собирал "верных" и уходил. Через месяц возникал новый Клуб, опять шел период подъема, новых идей, общего воодушевления. Спустя какое-то время ситуация повторялась почти один в один.

Все неприсоединившиеся (или оставшиеся) пытались образовывать свои клубы или команды. Чёрная Гвардия (ныне – ее Восточный взвод), Орден Вольных Стрелков, Клуб Исторического Фехтования "Сага", персонажи бесплатных газетных объявлений – "ушельцы" (или "амберцы"), "Град Китеж"

За всех этих людей говорить не буду – боюсь что-либо перепутать. Я ездил только на те игры, которые проводил наш Клуб, о них вкратце расскажу.

Как и многие другие клубы, мы начали с игр по Толкину – 1993–94 г.г. Съездив на МиФ, пробовали проводить у себя Мини-МиФы (т.е. игры малым числом людей по мифовским правилам). Пошло увлечение фэнтезийками, магией. В 1996-м году мы снова вернулись к Толкину и провели два "Властелина Колец" (это был, кстати, мой первый мастерский опыт). Ничего хорошего не получилось – слишком много людей считали себя авторитетными "толкиноведами", и Мастерам изрядно досталось. Вдобавок, я воочию увидел, что такое неприкрытая агрессия и беспредел.

Действуя с большого психа, мы послали всех и вся и про-

вели игру по средневековой Англии. Это был прорыв! На "Старой Англии-96" было всего 17 игроков, но наигрались мы так, что просто кричали "ура" от счастья. Все те нереализованные моменты, вся та игровая эстетика, которую мы копили эти годы – вырвалось наружу и буквально сбило с ног. Мы поняли, как надо играть! "Театральная школа моделирования" (она к нам попала спустя пару лет) – это было круто. На волне подъема прошли еще две "Англии", пошел приток новых людей, Клуб удалось поставить на ноги.

Мы собирались в помещении КСП "Берег", нам было весело и классно. Процесс шел, машина работала безотказно. Совет КАРИ "Восприятие" застроил игроков и, наверное, впервые в истории Клуба сдавалось сразу столько допусков на игру – на знание Базового Варианта Правил, геральдики, этикета, молитвы "Отче наш", спомощью которой лечили тяжелораненых. Всех заставляли делать прививки от клещевого энцефалита, готовить хорошие костюмы, писать нормальные легенды. Читались лекции, выпускались методические пособия и воспоминания с игр, бы-

ла создана Бутафоная, исправно работали Видеотека и Фотеоархив`

Когда английский туман рассеялся, клуб опять увяз в болоте, и мастерская группа ушла в долгосрочный отпуск. Потом Паша поступил в аспирантуру, и колесо снова закрутилось. Мы перебрались под крылышко пединститута, где при факультете дополнительной педагогической профессии было основано отделение "Мастер досуговых сюжетно-ролевых игр", возглавляемое лично Пашей. Это дало нам еще пару лет.

1999-й и 2000-й годы ТО "БРИГ" посвятило циклу игр "Русь Изначальная". Такой изматывающей подготовки к играм я не помню. К ним начали готовиться больше, чем за полгода. Всем народом вымучивали базовик – он выдержал около 10 переизданий, меняясь с каждой новой защищенной концепцией – будь то экономика, магия или игровая жизнь и смерть. В последнюю ночь делали финальную правку, сидя возле телефона – поминутно звонили ребата из разных концов города и сообщали о найденных ошибках. Наконец, правила вышли в виде отличной брошюры и даже с бланком заявки внутри. В общем, все как в лучших домах Парижа и Лондона.

Костюмы подверглись конкретной ревизии. Старые английско-фэнтезийные прикиды на русскую игру не годились, все пришлось шить заново. В этих костюмах мы ездили отдыхать на левый берег Амура, нас даже приняли за общину Виссарiona. А еще у Доброгоста и Маклауда были лапти из линолеума`

Игры вышли веселые и – новые. Впервые на игре была штатная охрана, свой медик, газовая плита в Корчме, доставка автобусом туда и назад, компьютерные шрифты для зашифровки документов, русские песни, которые мы учили на ФДПП под руководством специалиста, хороводы и затейные игры. Но самое главное – на "Руси" я почувствовал себя РУССКИМ. Не слава, а именно – русский. Ощущение причастности к чему-то доброму, светлому, родному, к тому, что у тебя под ногами, вокруг и над головой – неповторимый миг счастья, от которого слетала "крыша" За это можно было и потерпеть, помучиться за подготовкой игры.

"Русь Изначальная – 2000" стала еще и знаковым событием. После игры от нас ушел Паша. И, более того, увел с собой народ – самых близких,

почти все из них были мастерами. Вряд ли я когда-нибудь увижу Хильдигарда на ролевой игре. А впрочем, он уже давно не Хильдигард.

Не могу не упомянуть и еще об одном явлении клубной жизни – павильонных играх. Пару раз мы пробовали проводить их в старом клубе, но это было в порядке эксперимента, да еще совмещено с днем рождения клуба – в общем, ничего выдающегося.

На ФДПП же к павильонкам подошли со всей серьезностью. Выпускающий студент должен был подготовить и защитить проект – т.е. провести игру и написать по ней методическое пособие. Прототипом послужила костромская "Яхта", от которой мы очень долго тащились. Появились переделки, аналоги и совсем уж альтернативные разработки. "Ночь Триффидов", "Замок", "Остров Медвежий", "Нексус-6", "Кофе с цианистым калием", "Мотель "Звездный", "Мы" – почти на всех я был и до сих пор храню самые теплые воспоминания об этих игрушках. Радует, что по ним писались методички – в разной степени завершенности, они есть у нас в архиве.

Пару слов о наших изданиях. Первенцем были "Хоббитширские вести", они канули в Ленту, не дожив и до четвертого номе-

ра. На смену им пришел и стал на долгие годы клубной газетой знаменитый "Брендидуимский Мост" – ветеран фэн-литературы, выдержавший с 1992 по 2000 год 42 номера! Бессменным редактором был Паша, работавший несколько лет верстальщиком в разных газетах и издательствах.

Из художественной литературы следует отметить альманах "Прости" (расшифровывается – "Проза и стихи"), где публиковались действительно талантливые вещи. Вс[]таки, в клуб попадали непростые люди. Основными авторами были Яшень, Гэлион, Эломер, Омма, ну и Паша, конечно. С распадом этой компании, всегда негласно соревновавшейся друг с другом, выход альманаха прекратился. Кое-кто из ребят выпускал свои сборники стихов, но их уже издавали не мы.

Из литературных описаний игр, увидевших свет, нужно назвать "Современные сказки" (воспоминания об играх 1993 года), "Старую Англию-96" и "Приключения Квентина фиц Осборна" (по "Англии-97(2)").

Профессионального видео у нас не делалось. Паша в свое время немало наснимал своей камерой, но вот монтировать все это

было негде. Предпринималась попытка подредактировать "Властелин Колец-96", получилось даже забавно, но сама игрушка была не ахти какой и показывать особо нечего.

Где-то в недрах инета болтается наш "замороженный" сайт (разработчик – Оксана Куликова), адрес – www.wf.ru/brig Красивый, профессиональный. И почти пустой`

О музыке отдельно. Пара старых записей на диктофон

мамы Вагора (Антон Воропева) – я, Яшень, Руэндиль с Нолом – все это было круто лишь по местным меркам. Серьезных исполнителей мы слышали мало, да и превзойти их никогда не пытались. Правда, когда в клуб пришла Инна Башкирова, дело дошло даже до четырехголосой полифонии, а сейчас появился "Folkstone", но о нем я напишу в другой раз.

Сегодняшний день

После ухода Паши, мы, еще не веря в бесповоротность его решения, проболтались несколько месяцев, а затем начали все заново. И были сборы, и долгие разговоры, и те же самые грабли. Мудрее всех, наверное, поступил Лэнс (Вася Кузьмин). Поступив в аспирантуру пединститута, они вместе со своим другом Васей Аваргиным открыли заново отделение на ФДПП и занялись обучением народа. Правда, для поддержания порядка им пришлось действовать драконовскими методами, но зато порядком был действительно идеальный. Читались лекции (очень доброт-



ные), проводились семинары – шла напряженная, интересная УЧСБА. Вот только клубом там даже и не пахло. Но, наверное, так даже лучше. Осенью будет новый набор, дерзайте!

Остальной народ, более шумный и менее организованный, создал НОКРИ. Навание такое выбрали просто от бессилия придумать что-то лучшее. Первоначально мы обитали в эколого-туристическом центре "Романтик", но не ужились с местным начальством и переехали на другой конец города, в Центр внешкольной работы Индустриального района, где клуб и находится по сей день.

Мы снова взялись за павильонки и успешно провели несколько игр. Но, конечно, по уровню организации и методической части до БРИГовских им было далеко. Из полевых игр первым был "EMES" по авторскому миру фэнтези Марины Сергеевой. Самыми лучшими были 2-й и 3-й "Ланкаширы" – не доигравшие в "Старую Англию" Конан и Форгард сделали римейки, на которых мы здорово повеселились. Игры прошли с сильным уклоном в сторону Ирландии – это старина Эльзар свихнулся на кельтской музыке и ирландских танцах, вот и появился на игре ирландский кол-рит. Да такой, что в иные моменты мне казалось, будто я подел лет так на пять!

Э-э, потом, как всегда,

ажитаж спал, в руководстве клуба начались разборки, разногласия, и часть народа стала создавать свои альтернативные команды, тусовки и подобия клубов. Впрочем, НОКРИ живет до сих пор, и на осень даже запланировано три игры

Просто за жизнь

Мне кажется, история нашего клуба просто катится под уклон. Да, мы теперь кое-что можем. Сделать крутой доспех, более менее историчный костюм, почти настоящий меч. Но если бы мы были так же круты по части игровой культуры, этики, да просто правил приличия, наконец – цены бы нам не было! Ответьте мне на такой вопрос: почему в 1994-м году встреченная мною на игровой территории посторонняя женщина с дитем заулыбалась и сказала, что мы молодцы, а в 2000-м году ролевиков периодически принимают за каких-то отморозков? Ей-богу, я себя чувствую ископаемым реликтом! Мы ведь когда-то до ужаса гордились тем, что мы – хоббиты, а это значит те, кто не курит, не пьет, не матерится, читает интересные книжки и играет по ним в игры. Сухой закон в клубе существовал очень долго, курение было редким явлением аж до 1996 года, мат жесточайше искоренялся, на играх пили считан-

ные единицы, и то тайком. А сейчас? Отстал я от жизни, ребята. То во владивостокской "Грани" предлагают легализовать наркотики и настоящее воровство продуктов, а затем обкуренный файтер на турнире едва не высаживает Алексу глаз, то на "Летописи" причащают водкой, а базар, прости Господи, льется такой, как в колонии строго режима. Один иногородний парнишка все ждал "Кофе" у себя по нашей методичке провести, мы его консультировали целую неделю по электронке, и он нам в итоге пишет: "Что-то сюжетец скучноват. Давайте сделаем Гамлета лесбиянкой". То, блин, наркоманские песни под "Рамштайн", (чорт бы его взял!), хлыст и намордник для садомазохизма на Новый год! И это – хоббиты? Такое впечатление, будто я к каким-то извращенцам попал!

Мама моя, что творится с нашей молодежью! Я определенно устарел, господа. Про будущее ролевых игр страшно даже загадывать, остается лишь надеяться, что в России есть еще нормальные люди, которые во всем этом наведут прядок, не дадут нам спиться, наркоманиться и окончательно деградировать.

Владимир Наконечный
(Эльзар)
г. Хабаровск

Родился КОНЬ

из письма

12 марта 2002 года прошла первая ролевая конференция Кировской области. Устроитель – Кирово-Чепецкое О.Т.Р. "Танфер".

Всего на конференцию приехало 65 человек из поданных заявок, все-таки доверия пока немного, но с тусовщиками было где-то под сотню народа.

Вот какие клубы присутствовали:

1. О.Т.Р. "Танфер" г. Кирово-Чепецк
2. "Танфер-ford" г. Киров
3. Орки, клуб "Burrum"
4. "50 капель" г. Киров
5. "Гиль-Аэлин" г. Киров
6. Лукавый и Ко г. Киров
7. Лусф и Ко г. Киров
8. "Орден Тамплиеров" г. Ижевск
9. "Орден Единорога" г. Глазов
10. "Северные врата" г. Котлас
11. "Святозар" г. Котлас

Первый день: открытие, форум о проблемах РД, представление Игр, состязание мести нестрелей.

Второй день: турнир

Небольшие заметки.

Форум о проблемах РД ни-чем особо не поддерживался,

так, говорили одни и те же. Но клуб "Танфер" предложил создать Центральную Лигу Ролевых Клубов, куда вошли клубы следующих областей: Кировская, Астраханская и республика Удмуртия.

Затем было представлено очень много разных игрушек.

Ну, а героем состязания мести нестрелей стал наш, чепецкий, Сулов Алексей.

Победителем Турнира стал Славян из Ордена Тамплиеров.

Ломов Александр
(Немир)
г. Кирово-Чепецк



Дорожный
Мешок



Уходит друг – из детства гаснет луч,
С ней было трудно – скажут те, кто знали
Не понят, оклеветан этот дух
Опять взойдет в космические дали.

Суму с талантами – подарок добрых фей,
судьба рассыпала и полила слезами
За страхом – страх, за болью – боль, теперь
Скажите честно – Мы не замечали .

Мы учимся, летит наш Вавилон
Под парусами Солнечного Света
Учитель мой, прошу тебя опять
За маленького рыжего поэта.

Погибла Юля Дьяконова, Тири.
Тогда, когда этого никто не мог
себе представить. Последний год
был у нее очень тяжелым, но
победоносным, светлым.
Страшная болезнь излечена,
институт - практически закончен.
Вышел в печати первый рассказ,
с Мириам они записывали песни,
впереди - как всегда - игры. Без
ее неожиданных решений,
остроумия, артистизма многое
будет по-другому.
Казалось, вот еще чуть-чуть, и
жизнь наладится, но судьба
распорядилась иначе...

Магия в XII – XIV веках в Европе. Гадания по еретикам.

Ликбез средневекового христианина

*Имени Розы Нейман,
с благодарностью.*

Магические практики были широко распространены среди христиан Европы. Однако с самого начала своего существования как института церковь не потрудились выработать по отношению к магии какую-либо определенную и однозначную политику. Позиция церкви на самом деле дробилась на множество мнений и высказываний различных церковных деятелей, от снисходительного скептицизма (мол, суеверие темных простецов, зря вы это) до страстных обличений и обвинений (занятие дьявольское, пагубно воздействующее на мир, пресекать и искоренять всячески). Преобладала все-таки последняя точка зрения (церковь пошла даже на то, чтобы считать таинство брака недействительным, если совершению этого таинства препятствовали действия, квалифицированные как магические, вот насколько верили в силу колдовства, верили практически все, не в одно, так в другое, то есть, как сказал один неверующий о другом неверующем в 14 в., непра-

вильное использование им (вторым) магических предметов и безграмотный выбор несоответствующей процессу лунной фазы заставляет сделать вывод, что тот "невежда и обделен есть всякой силы ибо использовать ее не умеет, поскольку духи ему непокорны", то есть шарлатан (Lea, "History of inquisition", I, 117)), но искоренение и борьба велись довольно вяло и ограничивалась в основном деятельностью всякого рода цензоров (ибо вера – лучшее средство от магии, и Уильям Овернский (Auvergne) утверждал, что в его время (13 в.) магия – большая редкость в христианских землях, ибо христианство лишило злых духов их бывшего могущества.

Однако именно в это время наблюдался небывалый расцвет разнообразнейших магических практик, и даже многие представители клира (вплоть до высшей церковной иерархии) открыто занимались магией, и некоторые клирики приобрели солидную репутацию опытных магов и применяли свое искусство в почетном деле избличения еретиков (в том числе и других ма-

гов). Немалая доля ответственности за такое положение вещей лежит на самой церкви, хотя вряд ли она догадывалась, что дело примет такой оборот. Все меры по пресечению колдовства были достаточно пассивны, тогда как вся деятельность церкви поощряла веру в действенность магии и служила для суеверных масс лишь стимулом к тому, чтобы добиваться благополучия (или неблагополучия) с помощью сверхъестественных сил. Ну как прикажете понимать заявления о том, что магия – не более чем шарлатанство, если они обязательно предваряются предостережением против могущества магов и колдунов и перечислением совершаемых ими чудес (с помощью злых духов, разумеется)? Даже теология способствовала укреплению веры в волшебство: если раньше утверждение, что бурю можно вызвать колдовством, церковь сочла еретическим (т.к. в основе его лежал манихейский дуализм, по которому видимый мир находится под властью Сатаны), то ныне оно принято как вполне ортодоксальное, поскольку Фома Аквинский (весьма не-

простым способом) доказал, что "с пощущения Бога демоны могут вызывать завихрения воздуха". Кроме того, церковь официально санкционировала сакральную магию, одобряя не только обращение верующих к "добрым" духам святых и мучеников, но и культ священных объектов, в изобилии предлагавшихся в каждой епархии, – св. воды (вода св. Антония (бишь та куда были "своевременно" опущены его мощи) – против горячки, св. Умбрехта – против укуса бешеной собаки, св. Петра – от простуды, св. Валентина – от падучей, хлебец св. Агаты исцеляет от лихорадки, а при болевых горла носите на шее свечу, освященную в честь св. Блеза (цит. по Geiler von Kaisenberg, проповедник таковой)), пальмовых ветвей (кстати, в толченом виде неплохое средство от чесотки, хотя плевков монарха лучше, а от геморроя все-таки лучше жаба с молоком и чесноком, чем даже волосы св. Антония, но не того, который Антоний Египетский, тот – от гангрены и домашних животных в одном флаконе, ой, бишь фиале), священных цветов, трав, мощей, гвоздей, оков, камней, на которых сидели все ветхозаветные персонажи по очереди, праздничных наборов мощей носов святых, предметы, изготовленные Иисусом в период

его работы плотником и т.п., см. расценки. Например, верующие долго и сладострастно почитали Agnus Dei, фигурку агнца, отлитого из остатков пасхальных свечей и освященного самим папой, и когда в 1472 г. Павел II окончательно запретил их продажу, он не смог удержаться от того, чтобы не посетовать горько, какая она (фигурка) была полезная, спасала "от пожара и кораблекрушения, против бурь, и ураганов, и молний, и града, а также немало помогает женщинам в разрешении от бремени". Вот как, таблетки от тайфуна, однако (кстати, были и такие, могу поделиться рецептом, мне помогло, пока принимаю, в Москве ни одного тайфуна).

Также и тот факт, что в средневековых верованиях такое огромное место занимал Сатана, по большей части обусловлен политикой церкви (поклон Бернарду из Клерво, много способствовавшему оживлению в 12–13 вв. учению Августина Блаженного, и отличавшемуся исключительным по тем временам профессионализмом в изгнании дьявола, Иоганну из Солсбери, Петру из Блуа, Вильгельму Парижскому; отдельное спасибо Петру Лангобардскому за "Сен-тенции", разъяснившего, наконец, вопрос о дьявольской импотенции, и отдельное "не

за что" аббату Вибальду из Корвея, как и прочим скептикам), ведь почти в любом храме, в каком-нибудь темном углу вы бы обязательно увидели его изображение. (Сохранилась история 14 в. о простеце, ставившем свечку перед изображением дьявола в церкви). Немалое место было уделено дьяволу в скульптуре, живописи, витражах, литературе, и, естественно, в народных поверьях. Про ежедневные проповеди и говорить нечего. Начиная с 13 в. в христианских кругах возникло явление, которое без преувеличения можно назвать культом дьявола. Любопытный ребенок на улице по всей Европе узнал бы Дьявола немедленно, не по рогам, так по попытам, места не хватит приводить известные на то время подробности его гнусной внешности и подлого поведения – так подробно он был описан, так часты были описания и так прочно вошел он в повседневную жизнь (кстати, Христа узнали бы вряд ли, и в поверьях того времени Христос обычно приходил (и уходил зачастую) неузнанным). Фактически с тех пор неверие в дьявола и демонов расценивалось как неортодоксальное и могло послужить основанием для преследования инквизицией. Есть история об одном раввине, который предстал перед инквизицией в

Риме по обвинению в том, что он "отрицал существование демонов". Сей несчастный после соответствующего разбирательства вынужден был отречься от столь еретических взглядов (Sic!). В результате кампании против ересей в сознание масс прочно внедрилась вера в волшебство, т.к. верующих со тщанием убеждали, что ересь – дело рук дьявола, еретиков заклеили как пособников дьявола, и это утверждение принимали как должное, поскольку многие ереси включали в себя элементы гностических учений и всевозможные магические практики, унаследованные от греков, римлян, персов, египтян и т.д. Культ Сатаны включал в себя волшебство, поэтому ересь и волшебство стали взаимозаменяемыми понятиями, что было во многих случаях оправдано, поскольку еретики (как и христиане) зачастую практиковали магию. Не все ереси давали повод для суровых преследований по этим обвинениям, однако зачастую давали другие поводы (в некоторых средневековых ересь присутствовали элементы древнего манихейства, обожествлявшего силы зла наравне с силами добра, каиниты верили, что библейский Бог олицетворяет злое начало, а люциферяне недвусмысленно подчеркивали превос-

ходство Сатаны). Но большинство ересей представляли собой искренние и вполне мотивированные попытки критики (рациональной или теософской) господствующей теологии. Тем не менее, церковь заклеивала их всех без разбора одним клеймом, навязывая всем еретикам прегрешения лишь некоторых из них, и даже эти последние были представлены в искаженном виде, лишь бы показать их "дьявольский" характер. Из суеверия, осужденного церковью, вера в колдовство превратилась в 13 и 14 столетиях в настоящий догмат. Отказ признавать реальность воздействия магии на мир мог быть расценен как "haeresis est maxima" (Summers, "Geography of Witchcraft"; Молот Ведьм, и т.д.). А вялые пинки и плевки в адрес еретиков превратились в организованную борьбу с ними. Несомненно, для столь суровых преследований можно найти оправдания – средневековые ереси появившиеся в Европе в 11 и 12 вв. распространялись с удивительной быстротой, вызывая ярость церкви тем что ставили под вопрос ее исключительное право на власть над душами и телами христиан. Еретические движения отнюдь не вызывали враждебности у народных масс, народ приписывал еретикам благую сверхъестест-

венную силу, позволяющую предотвращать стихийные бедствия (после того, как началось их истребление, крестьяне жаловались, что молнии и град стали причинять их хозяйствам больше вреда). Церковь сознавала, что должна увлечь народ за собой, чтобы как-то противостоять популярности еретических учений. Борьбу с ересью следовало сделать массовым движением, поэтому она постаралась возгласить в своей пастве пламя нерассуждающей веры. Во-первых, церковь организовала военные походы против еретических сект, обосновавшихся на юге Франции и учредила специальный орган для проведения в жизнь жестокой программы физического искоренения всех еретиков, а во-вторых, церковная пропаганда стала изображать всех еретиков в черном цвете как пособников Сатаны и врагов не только христианской религии в целом, но и каждого христианина в отдельности. Помогло, но имело побочные эффекты – под влиянием нового лозунга европейцы ринулись, разумеется, на борьбу с колдунами и ведьмами, но пропаганда была такой действенной и носила такой реалистичный характер, что произведенный ею эффект был неожиданным: многие скептики поверили в силу колдовства, а многие не-

вежи, ничего о нем не знавшие, получили все необходимые сведения для его осуществления. Магия процветала, как никогда прежде. Церковь, в свою очередь, впадала в ярость, горе и расстройство стула. Магия процветала, и так далее. В конце концов колдовство и ведьмовство были раздуты до масштабов антицеркви, из-за чего впоследствии Европа была вовлечена в фантастическую междуусобицу, в которой силы воинства Христа сражались с полчищами Сатаны. Армегеддон собственного изготовления в стиле "сам себе режиссер". Но это чуть позже.

Первым папой, заговорившем о союзе заключенном между людьми и дьяволом, был Иоанн XXII, сам заподозренный в связях с дьяволом (У него были предшественники, -первый добровольный и в письменной форме заключенный договор с дьяволом свершил еще некий аданский набожный эконоом Теофил в 6 в., он хотел быть и дальше эконоомом, а его уволили. Это был способ борьбы Теофила с безработицей, не более. А вот папа Сильвестр (10 в.) заключил такой договор не только для того, чтобы получить папскую тиару, но и чтобы стать хорошим математиком и философом, ведь образование в 10 в. вещь дорогая и редкая). В своей булле Super spes-

ula он "с болью в сердце" констатировал тот факт, что есть люди "лишь по имени христиане", которые приносят жертвы дьяволу, молятся ему, изговляют картины, зеркала, кольца, а также бутылки, куда чудодейственным и бесчеловечным способом вгоняют дьявола, с которым они заключили союз, к вогнанному дьяволу они обращаются с разными глупыми вопросами и мольбами о помощи, и "эта отвратительная чума наносит страшный вред стаду Христа". Сам Иоанн прекрасно разбирался в дьявольских кознях и мерах их магического пресечения, недаром он был занят поисками змееобразного рога (контртротронбон), с помощью которого можно обнаружить яд в любом предмете, а когда Иоанн наконец нашел счастливую обладательницу вожделенного предмета, то предлагал за него в залог все свое недвижимое имущество. Получив же сей артефакт, он издал грозное распоряжение о карах нечестивцу, вознамерившемуся его похитить.

До 13 в. преступления, связанные с колдовством, целиком находились в сфере ведения светского законодательства, как обычные преступления. В 1257 папа Александр IV разрешил инквизиции заниматься расследованием таких преступлений. К 1320 г. ересь

окончательно приравняли к колдовству и папа Иоанн XXII уже приказывал своим инквизиторам охотиться за еретиками и магами. Когда колдовство подпало под юрисдикцию инквизиции, то все преступления, связанные с применением магии, стали трактовать не как вредоносные действия, а как неортодоксальные верования. Колдунов стали считать еретиками, и именно в этом качестве они стали объектом трогательной заботы инквизиции.

Феномен ведьмовства как таковой характерен лишь для конца средневековья, т.е. 15-17 вв., хотя самые ранние сочинения о ведьмовских культурах датируются первой половиной 13 в. Все вы понимаете различие между магией и ведьмовством, и как раз в 14 в. это различие начало стираться усилиями церковной пропаганды. Занятия наукой часто квалифицировались как магия, магия - как ересь, а отсюда недалеко до превращения в черного kota в сапогах с отличительными признаками Красной Шапочки вместо превращения в серого волка в результате ошибки в ритуале, с целью поедания некрещенной жабы, удушенной гостией в полночь на обжитом заранее перекрестке и утилизации отходов сего пиршества для изготовления яда, служащего орудием кощунственного

убийства христианского младенца, (предварительно лишеного крова вызванным по случаю ураганом, - побочные эффекты, знаете ли), чья кровь необходима в качестве напитка, укрепляющего силы, без коих невозможно продолжить процесс обнаружения потерявшегося наперстка. Тернисты пути истинной магии.

Кстати, для средневекового сознания понятия "лекарство" и "яд" фактически были синонимами, и точно так же оно не видело принципиальной разницы между магией и медициной. То есть если врач добивался выздоровления пациента, он рисковал приобрести репутацию мага со всеми вытекающими отсюда последствиями, а именно страх, уважение и нескрываемую враждебность; если же именитый больной не выздоравливал, во врачам тем более видели мага, который должен был сполна заплатить за свои злодеяния.

Медицина считалась традиционным занятием евреев (интересующиеся могут обратиться к перечню врачей - евреев, практиковавших в средние века в Европе - I. Muenz, Die Judischen Arzte im Mittelalter (Франкфурт, 1922), то же G. Krauss (Вена, 1930), то же Carmoly и т. д.) как и алхимия, невзирая на тот факт, что число известных нам алхимиков-евреев ничтожно, а



среди (ли), как Давид, Илия, Безалеель, Захария, Малахия, Даниил, Эзра, Иов? Разве Мария Иудейка не почиталась алхимиками как наиболее осведомленная в тайнах магии? Уже в начале 11 века алхимики христиане признавали каббалу источником их знаний(а в 16 в. между этими учениями установится тесная связь). Поэтому никого не смущал тот факт, что реальная доля участия евреев в алхимических опытах приближалась к нулю(безусловно, евреи были знакомы с алхимией, но ее небывалая популярность ограничивалась пределами Европы).

Не будем забывать, что Парацельс родился в 1493 г., Василий Валентин в конце 15 в., а расцвет алхимии придется на 16-17 вв., "Свадьба Христиана

Розенкрейца" выйдет в Страсбурге в 1616 г. (поклон китайцу Ко-Хонгу первому, по слухам, осуществившему превращение металлов при династии У), а все что мы знаем о сочинениях древних авторов, почти целиком берется современными историками из сборников 15, 16 и 17 вв., а самый древний манускрипт (кроме Лейденских папирусов, время которых определено только гадательно), посему имеем по работам в истории химии Бертелло на 14 в. по алхимии:

1. Лейденские папирусы (всеразличные отрывочные сведения вроде получения и закалки металлов и некоторых сплавов, серебрения, золочения, изготовления пурпура, производства стекла, искусственных драгоценных камней, и рецепты типа размножения золота и серебра, всевозможных медикаментов). Приписаны к 3–7 в., но часто буквально повторяют такие же рецепты манускриптов 12 в. Включают сборники, приписываемые Кратесу и Эль-Хабibu.

2. Венецианский пергамент (кон. 11в.), сборник по химии. Астрологии, медицине и каббале, в нем есть "Хризопея Клеопатры или искусство делать золото", знаки семи металлов (а больше тогда и не знали, и то я считаю электрум, а при Бэконе –7), "Список философов священной науки и искусства".

3. Манускрипты (по-гречески) Парижской национальной библиотеки (самый древний относится к 13 или 14 в., еще один к 1478 г., и в нем содержится все те же рецепты и рецепт удвоения золота, еще один датируется 1460 г., в нем изобретение алхимии приписывается некому Алхимию. Остальные датируются 16в. и позже.)

4. Манускрипты Британского Музея. (Сирийско-арабский сборник 16 в., составленный из более ранних рецептов, и т.п.)

5. Кембриджский арабский манускрипт 16в. рецептов различного происхождения, анонимных и от имени Эздры, Зосима, Демокрита, Пехебия, и магических и мистических сообщений, похоже 14–15 вв. Еще есть древнейшая арабская энциклопедия, приписываемая Ибн-Надину, жившему вроде бы в 9в., где цитируются греческие и греко-египетские алхимики, а именно: Гермес, Агатодемон, Онатос(?), Платон, Зосим, Демокрит, Останес, Герраклий, Мария Алхимичка, Стефан, Архелай и непонятный Арес. Возможно, это просто перевод средневекового греческого сборника, а так из имеющегося на 14 в. это все алхимические манускрипты. А из трудов на этот период имеют: легендарные, но обильно цитируемые Останес, Паме-

нес, Пелаг, Демокрит, Клеопатра VII, Петазий, (до н. э.). Аполлоний Тианский, Зосим из Панополиса (5 в.), Архелай, Синезий (5 в.), Стефан (7 в.), Гермес Трисмегист, разумеется, Джафар (он же Гебер, 8 в.), Ар-Рази (он же Разес, 9 в.), Мориен и Калид (10 в.), Авензоор, Алфидий и Авиценна. "Дорога дорог", письмо Арнольда из Виллановы папе Бенедикту XI (в 1303 г.) в ответ на требование Рецепта философского камня (опубл. Франкфурт, 1550), трактат Роггира Бэкона "Зеркало Алхимии" (1267), как и другие его же трактаты, Альберта Большатада (1193–1280) Великого, а работы Раймонда Луллия (1235–1313) и Фомы Аквинского на эту тему оказались позднейшими произведениями неизвестных авторов, а потому об истинных идеях сих лиц ничего не известно. Еще был таковой Арнольд из Виллановы (1245–1313), астроном, алхимик и врач, доминиканец Винцент из Бове ("Зерцало") и Ален Делиль (не помню дат, но рядом), вроде все. На деле ставили небольшие опыты, пили золото (aurum rotabile) и ели серебро, приготавливали амулеты, травки всякие, камни смешивали с ртутью и серебром. И вообще, "христиане верят в слово, евреи полагаются на драгоценные камни, а язычники – на свойства трав".

Как писал Конрад фон Магенберг со слов некоего Теффеля.

Астрология, "основополагающая доктрина средневекового мировоззрения", особенно была в почете, поэтому когда занятия волшебством стали, наконец, объектом пристального внимания инквизиции, астрология так и не была запрещена. Например, прогрессивные ученые того (14 в.) времени, в противовес суевыдумам, приписывающим распространение Черной Чумы дьяволу, евреям, сарацинам и безграмотным магическим обрядам в неурочное время и т.п., упорствовали в "естественном" объяснении возникновения чумы из-за положения звезд и порочного воздуха (в 1350 г. Медицинский факультет Парижа выразил мнение, что "первой и далеко расположенной причиной чумы явилось некое созвездие, конъюнкция светил которого и их знаменья убийственно повлияли на состояние воздуха, окружающего нас, и стали знаками предстоящих голода и мора". То же, о комете 1348–го, у де Винета, и т.п.). Прогрессивные маги того же времени возражали, допуская, впрочем, неблагоприятное сочетание Луны и Сатурна в момент рождения гнусных евреев – отравителей рек и помогающих им магов. Вообще же подобные сплетни о евреях –

колдунах – отравителях были настолько распространены (я знаю, впрочем, одного скептика – Сириакуса Шпангенберга ("Маннсфельдская хроника", 1349)), что в 1422 г. папа Мартин V издал буллу, запрещающую обвинять евреев в том, что они отравляют реки и источники. Во всем остальном, видимо, можно, что и продолжают делать до наших дней. Кстати, Geoffrey из Менаух в трактате по астрологии (1325 г.) утверждал, что человек, родившийся при определенном сочетании звезд и планет, будет склоняться к неверию и ереси и обнаружит пристрастие к колдовству. Ссылка на обличающее положение звезд в гороскопе обвиняемого выглядела бы неплохо на процессе, я полагаю, и достаточно органично для рассматриваемого периода, а вообще ассоциация между колдовством, ересью и неверием была характерной чертой массового сознания той эпохи.

Природа виделась огромным хранилищем символов, и традиция довольствовалась тем, что некоторым из них давала преимущество перед другими. Среди минералов это были драгоценные камни, вид которых возбуждал воображение, воскрешая миф о богатстве. Среди растений это были деревья и цветы, кото-

рые упоминаются в Библии, среди животных – те чудища, что удовлетворяли тягу к экстравагантному. У камней и цветов символический смысл совмещался с их свойствами (часто употребляли только символический смысл, – за отсутствием свойств. Например, лечили змеиный укус яблоками). Желтыми камнями лечили желтуху, красными – кровотечения и геморрой. Красный сардоникс был символом Христа, кровь проливающего, а роза – Девы Марии (св. Бернар подчеркивал, что символом Марии может быть как красная роза, говорящая о ее милосердии, так и белая, означающая целомудрие.) Васильком, у которого четырехугольный лепесток, лечили перемежающуюся четырехдневную лихорадку, а вот яблоко было символом зла (яблоко по-латыни malum, что значит также и "зло"), что мешало их есть. Животный мир чаще всего виделся как сфера зла. Страус, отложивший яйца в песок и забывший, где, стал символом грешника, забывшего долг перед Богом, козел символизировал сластолюбие, скорпион – лживость, и, кроме того, евреев. Собаку медленно реабилитировали из образа нечистого в символ верности и друга человека. Двойственный смысл имели

лев и единорог (сила/свирепость и чистота/лицемерие). Впрочем, единорог средних веков был идеализирован, вошел в моду и был увековечен в серии ковров "Дама с единорогом". Частично увековечен был и дракон, но в другом смысле.

Еще средневековых людей всю жизнь тревожили сны. Бесчисленные сны библейских персонажей и святых, нищих и монархов. Генрих I Английский увидел во сне восстание всех трех сословий, монах Гунзо во сне узнал о цифровых данных, необходимых для реконструкции церкви в Ключни (кстати, говорили, что подозрительные сны исходят от дьявола, но в божественной редакции), Кун Роменский не проснулся после удивительного сна, ниспосланного ему св. Домеником (описание сна нетрудно найти, но я никак не пойму, как об этом узнали, если Кун не проснулся?). Это же все надо было толковать.

Еще изучали магические свойства камней, трав, рыб, птиц, чисел, знаков, соседей и недругов, беременных женщин, песка, костей, сахара, запахов, снов (сонник Артемидора (2 в.), например), решали наболевшие медицинские вопросы типа "Может ли печень оборотня служить для нахож-

дения верного пути" или "Можно ли вскрывать вену девушке, которая потеряла рассудок от любви" (это не бред, а темы диспутов парижского университета, и вполне достойные. Не то что в наше время: "Тема козы в современной литературе"), изобретали квинтэссенцию всех лекарств, как Арнольд из Виллановы (рецепт сохранился), предсказывали все возможное и невозможное сотнями способов (по плющу, костям, роднику, дымцу, древесному листу, и отдельно по фиговому и пальмовому, по опилкам, молоку и крови, по золе, песку, луку, пню, петухам, стреле, ножу, хлебу, по ключу, по огню несколькими десятками способов, по птицам, рыбам, по лицу и по имени, по крысам, сыру и соли, по глазам и по зеркалу, по черепкам и по целой посуде с водой, с пеплом, со стружкой или без оной, по тмину. По яйцу, по воску, по воде (я знаю 17 способов), по стихам, с кротом, с собакой, со встречным и вообще по случаю, по облакам и маслу, с вином и орехами, с факелом и камнем, без факела но с камнем, с голубем просто и с голубем жареным, перематыванием и по сколу, на углях, с рыбами и без оных, в решете и в горсти, по свинцу, по кольцу

и по очереди. По солнцу, грозе, руке, зубам, (своим, чужим и звериным), рогам (своим и козлиным), по рубцам, веревкам (повешенных и просто), по коже, шерсти и моли и многое другое), плевали на врагов отравленной слюной, гадили на них заговоренным вороном, по четвергам превращались в кот(сами) и превращали в козлов (соседей), отравляли реки недобрым словом и скидали молоко недобрым взглядом (а можно еще хворостинной, пшеном или клубком), процессии женщин обматывали нитками квартал, кормили узников и закапывали нитки на бойню, чтобы найти потерянный предмет, вынимали из крыш черепицу – от вампиров, а из рукавов – огарки (от сглаза), не справляли свадеб при убывающей луне и большую нужду лицом к молодому месяцу, вызывали демонов и кожные болезни по сомнительным рецептам и смотрели, что получится, завязывали узелки на священников и развязывали кошельки для магов. Интересно жили люди, черт побери инквизицию и спасибо ей за это.

Дьяконова Юлия (Тири)

г. Москва
16.02.1999

Проект "Все Королевства": газета "Брендидуимский мост"

Битва с драконом

Предлагаемая Вам разработка – это не просто сценарий общешкольного мероприятия. Это – скромная попытка внести в набившую оскомину форму проведения мероприятия новое дыхание. Всем известно, что играть в одну и ту же игру быстро наскучивает, а когда это игра общешкольного плана, то трудно отказаться от надоевшего, из года в год повторяющегося сценария проведения праздничного вечера или иного мероприятия.

Как можно провести классное мероприятие и сделать его намного "живее", интересней и дать возможность школьникам проявить себя; как провести Игру в форме праздника и по-

ощрить способности детей – обо всем этом вы прочитаете в нашей статье!

Идея игры

Итак, как всегда, "в некотором царстве жил-да-был...". У нас игра по мотивам родных русских сказок, хотя и несколько в свободном изложении. Не беда, лишь бы детям было интересно.

Идея проста. Набираем желающих ролевиков (см. ПЕРСОНАЖИ), используем в Игре ГЕРОЯ и освобождаем Принцессу. Игровой пласт делим на 2 уровня: зрители и участники.

Цель игры – победить злое дракона и констатировать

очередную победу Добра над очередным Злом. Зрителям тоже уготована игра, во-первых, им интересно смотреть, во-вторых, они имеют право влиять на ход игры, если у героя будут возникать затруднения.

Подготовка

Психологическая атака.

Сама игра требует немногих приготовлений. Для начала проведем психологическую атаку. За неделю-две детей следует предупредить о том, что скоро они станут зрителями, а возможно, и участниками очень интересной ролевой иг-



ры. Там будет и богатырь, и страшный Дракон, волшебство и испытания!!!

Тут же необходимо сказать, что на главные роли почему-то не хочется приглашать ребят из другого класса, поэтому, если они не хотят, то почетное право отдадут... Главное, чтобы в данном случае дети сами захотели стать этими персонажами. И уж поверьте, полкласса будут тянуть руки!

Выбор ролей.

Ролей у нас немного, поэтому сразу определим ребят, взявших роли. Теперь наша задача – обеспечить игру материальной стороной. Следует распределить матчасть между игроками.

Персонажи

1. Дракон, похитивший принцессу:

– веревка 2,5 метра
– маска на Дракона
– пульверизатор или "брызгалка"

2. Принцесса, украденная драконом:

– женское платье
– парик
3. богатырь Илья Муромец или Бабушка Ведунья – рассказчик

– на усмотрение Мастера
4. Герой
– здесь сложнее, так как ве-

щи он надевает по ходу, но ничего... (см. далее).

Мальчишки – друзья-советники Героя, сидят по левую сторону. Могут советовать Герою.

Девочки – друзья – советницы, сидят по правую сторону.

Цель игры

Герой передвигается по квадратам до логова Дракона, таких квадратов 4. Зрители помогают герою пройти путь до Дракона. Другими словами, мы подходим с вами к непосредственной подготовке игрового поля или территории.

Класс очищается от стульев и парт, которые расставляются ближе к стенкам, располагая на них зрителей и приглашенных. Мелом на полу рисуется прямоугольник из 4 квадратов, каждый размером 30 на 30 см.

На первом квадрате рисуется стрелка, и каждый из квадратов нумеруется.

Квадрат – это уровень. Игра, проводимая нами, была приурочена к Международному Женскому Дню 8 марта, а посему была своеобразным подарком для девочек.

Загрузка

"...Давно это было, в некотором царстве, в некотором государстве жил-да-был Никита Удалец, крестьянский сын. Смышлен был от рода, в

труде прилежен и силою не обижен. Так бы и остался он крестьянским сыном, кабы не одна история.

Царскую дочку, как в любой сказке положено, украл Змей Горыныч. Украл да веревками повязал. Туго девице пришлось, в казематы пещерные посадил ее Змей.

"Выходи, – говорит Змей, – замуж за меня, Аграфена-красавица, а не то..."

Но Аграфена девушка скромная, да с характером.

"Фигушки, – говорит, – Мы, принцессы, только за принцев можем замуж выходить. Ты ведь не принц?" – всегда спрашивала она.

Змей чесал в затылке и заиводвал зарубежным принцам. А тем временем отец ее, царь вседержавный, клоч объявил: кто Аграфену из полону спасет – тому награда большая, треть королевства, плюс замуж отдаст Аграфену за богатыря-освободителя.

Много богатырей сгнуло тогда, пока до деревушки Никитиной не дошла весть, что царскую дочь Аграфену Змей Горыныч украл.

Тут же снарядился Никита в поход дальний и отправился Змея воевать и девицу прекрасную освободить.

Уровни

Как было сказано выше:

Условия и описание уровней

Квадрат 1.

Цель: найти одежду и Волшебный Перстень.

Волшебный перстень – игровой артефакт, который Вы, как Мастер, наделяете особыми свойствами. Перстень позволяет рассчитывать на помощь друзей-советников, то есть, если у Героя возникнут трудности, он может надеть перстень на палец, и, подняв руку, сказать:

– Волшебное кольцо, помоги мне в трудную минуту! – и после этого он имеет право на поддержку мальчиков.

квадрат – уровень, то есть игровые квадраты есть сюжетные достижения игры. Все просто: в игре есть Герой, который путешествует по уровням. Конечно, это Никита Удалец.

Никита стартует от стрелки, и его задача – пройти все испытания, дойти до квадрата с Драконом и победить его в схватке. Таким образом, зрители могут наблюдать за действиями Героя, сопереживать ему и помогать, если Герой добудет волшебные предметы на одном из уровней.

Квадрат – уровень – это задание, после выполнения которого Герой получает определенные способности, магические вещи или доспехи.

В нашем случае использовались атрибуты и игровая одежда членов Клуба Ролевых игр "Восприятие", а в вашем – фантазируйте. Кольчуга может быть заменена картонными доспехами, крашенными серебрянкой, щит можно сделать из фанеры или оргалита (это вполне может сделать сам Герой до игры).

А что касается игровой одежды – воспользуйтесь запасниками знакомых театралов или пусть вам помогут вечно готовые оказать помощь своим чадам родители. Понятно, что меч найдется почти у каждого мальчика.



Задание:

– игра в "жмурки" с колокольчиками – засалить двоих девочек

Смысл: играют трое. Девочки звенят колокольчиками возле Никиты, тот должен их поймать за 3 минуты. Если за 3 минуты вторая девочка не поймана – Перстень не дается.

Материалы.

– рубаха-подкольчужник, брюки-шаровары, 2 колокольчика, плотная повязка на глаза, перстень.

Понятное дело, что уровень должен быть пройден. Это достаточно просто. Но не стоит забывать, что у нас игра. Для этого мы проводим так называемые сюжетные линии или переходы, которые необходимо рассказывать – считать, как только Герой достигнет следующего уровня.

Переход

Приоделся Никита Удалец, на палец Волшебное Кольцо надел. Вдруг пригодится!

Странствовал он по селениям. Слушал, чего люди добрые говорят. А поведали ему в селенье одном, что Змея можно только мечом-Кладенцом убить и щитом ратным от огня защититься. Делать нечего – пошел Никита оружие добывать, чтобы девицу прекрасную Аграфену ослобонять.

Квадрат 2.

Цель: завладеть мечом-Кладенцом и щитом ратным.

Задание:

– герой должен двумя руками удержать 7 девчонок. Это кажется достаточно сложным, но Герой должен справиться. Голова – то на плечах для чего?

Материалы.

– меч, ЩИТ.

Переход

Добыл-таки Никита оружие супротив Змея, приторочил к поясу Меч-Кладенец, на руку щит одел. Ну богатырь прям! Одна беда, доспеха нет, ему б кольчугу добрую али панцирь железный. И отправился Никита к Кузнецам знаменитым, авось справят кольчужку новую.

Квадрат 3.

Цель: завладеть кольчугой и Волшебным Браслетом.

Волшебный браслет – позволяет рассчитывать на помощь девочек-советниц. То же самое, что и с Волшебным Перстнем, только рассчитано на девочек.

Задание:

Герой должен сказать 10 комплиментов в адрес девочек, могут помогать друзья-советники (если есть Перстень).

Материалы:

– ручка, бумага, кольчуга, браслет

Переход

И вот – красавцем писаным стал Никита. Кольчуга на ем серебром блестит, Меч-Кладенец в ладонь так и просится, щит ему спину закрывает. Ступает Никита по землям разным и вскоре подходит он к логову Змеевому.

– Выходи, – кричит он Горынычу. Биться буду с тобой в бою честном, ежели мирно Аграфену не вернешь.

А Дракон ему отвечает:

– Отпущу, коли на три загадки ответ держать будешь!

Квадрат 4.

Цель: три загадки отгадать и победить дракона.

Без воздуха живет она,
И как могила холодна
Не пьет, хотя в воде сидит,
В броне, хотя и не звенит.
(Рыба)

Без замков, без засовов дом,
Слиток золота спрятан в нем.
(Яйцо)

Не увидеть ее корней.
Вершина – выше тополей.
Все вверх и вверх она идет,
Но не растет.
(Гора)

Загадки взяты из сказки Джона Толкина "Хоббит или туда и обратно".

Ребятам очень интересно –

как будет проходить бой с Драконом. Пожалуй, это единственный момент, который следует отрепетировать с игроками. В нашем случае сюжет развивался так.

После того, как Никита Удалец отгадал три загадки и потребовал выдачи Аграфены, Змей Горыныч громко сказал (забыл упомянуть, что в нашем случае Дракон был двухголовый).

– Ха-ха-ха, мы тебя обманули. И пульверизатором с водою стал брызгать на Героя, изображая огонь. Тот принял струю воды на щит и мечом уколол пространство между двумя головами.

Дракон трагично помер, а Никита спас принцессу. После этого Змей встал на ноги и все поклонились, а Мастер игры (вы не забыли что наша игра была подарком для девочек?) сказал:

– И просил руки у Аграфены Никита Удалец, спаситель ейный, и вскоре возвратились они в дом отчий и честным пирком, да за свадьбуку. Счастливы они жили, да добра наживали!

А поскольку спасение принцессы Аграфены пришлось как раз на 8 марта – папа-царь Аграфенин энтон день за праздник государственный стал почитать и поныне он всеми русичами празднуется!

Вот! Финита, как говорится, ля комедия!

Рекомендации

Считаем необходимым дать несколько рекомендаций непосредственно Мастеру, организатору подобной игры-мероприятия.

Как вы догадались, вести игру именно вам. То есть в игре вы – царь и бог, и ваше слово решающее. Читать переходы лучше с древнерусским акцентом – это способствует колориту, вносимому в игру. То есть, сначала вам необходимо рассказать о том, что Герой будет двигаться по квадратам для борьбы с Драконом. Попросить ребят не подсказывать, если Герой не использует Волшебные предметы. Не забудьте указать, что "брызгалка" – это пламя Дракона, мощное оружие!

Далее вы читаете загрузку и погружаете зрителей и Героя в сказку. Тут же объясняете, что приблизиться к дракону можно, выполнив условие – задание. Все игровые предметы, находящиеся на уровнях, лучше всего сгруппировать под номерами и расположить на столе рядом с квадратами. После выполнения задания Мастер вручает Герою набор вещей и он должен тут же их надеть. Далее читается переход... и так до конца. Девочки для задания вызываются из зрителей по желанию или по жребью – на ваше усмотрение.

Вы можете усложнить задание, придумать собственные волшебные вещи и канву игры, важно, чтобы Аграфена была освобождена!

Ваша главная цель, чтобы Игра получилась не только на фраззах ПЕРЕХОДА, но и в действиях игроков.

Так например, принцессу у нас играл мальчик в женском парике и с каждым приближением Героя к Дракону он кричал пронзительно:

– Помогите! Спасите! Убивают! А Дракон ухмылялся, пускал пары пульверизатором и ехидно хохотал. Герой же по-настоящему переживал, если затруднялся выполнить задание (самым сложным было перечислить комплименты девочкам).

Примечания и пожелания Ани Белоусовой, проводившей праздник в своей школе.

1. Игра идеально подходит для 5–6 классов – по программе они как раз проходят басни, сказки, баллады.

2. В игре было 2 ведущих и 2 человека, проводивших конкурсы (эти двое олицетворяли Судьбу).

3. Дети должны хорошо знать текст, уметь импровизировать. Текстовые связи между действиями очень важны.

4. Специально подобранные костюмы помогут создать атмосферу эпохи. Костюмы мож-

но позаимствовать у какого-нибудь фольклорного коллектива.

5. Нужно найти контакт с классным руководителем, его помощь может быть очень существенной. Детей следует активнее вовлекать в процесс игры.

6. Конкурсы могут быть другие, загадок сделать больше, сами загадки – сложнее.

7. Важны реплики для Дракона и Принцессы, чтобы они тоже участвовали в игре, а не стояли, как наблюдатели.

8. Браслет дается в конце, он тогда уже почти не нужен. Лучше давать его в начале.

Заключение

Как видите, все очень просто. Конечно, это нельзя назвать полноценной сюжетно-ролевой игрой особо интеллектуального плана. Напротив, подобное творчество, зачастую не замечаемое взрослыми, само рождается в уголках детского сознания.

Направляемая Мастером-педагогом игровая деятельность способна из простого мероприятия сделать очаровательный праздник, который надолго запомнится детям!

Из архива разработок
ТО "БРИГ" г. Хабаровск

Евгеника: рождение и смерть

На старую Англию опустился вечер. Усталый путник брел по тропинке. За спиной осталось много дорог, опасных приключений и интересных встреч. Вдруг в лесной чаще показался огонек. Путник прибавил шагу и вскоре выбрался к небольшому трактиру. У огня сидело несколько красивых девушек и молодых людей. В центре внимания находился пришедший ранее странник. Он клял судьбу и, зачем-то потрясая кинжалом, кричал, что потерял себя. Окружающие пытались помочь ему в поисках.

– Смотрил ли ты дома?
– Может, ты потерял себя у подружки?..

Однако странник отрицательно мотал головой и кинжалом. Наконец, он устал и отправился на покой.

Внимание сидящих у огня обратилось на вновь пришедшего.

– Кто ты? И что ищешь здесь? – спросили его обитатели трактира, с ужасом ожидая еще одной попытки поиском утраченного Я.

– О, я – Сектым ибн Кирдык, путешественник и полове. Я достаточно богат, счастлив и ищу развлечения на собственную голову.

И потекла неторопливая беседа. Сектым расчувствовался и начал вспоминать о прекрасных девах и любов-

ных обычаях разных стран.

– А еще я знал страну, в которой любовной игрой считается взьерошивание волос на голове. А почесать голову в общественном месте – крайне неприлично! Обычай этот принимает весьма причудливые формы. Например, однажды извращенцы взьерошили лося.

– А что же происходит с лысыми? Как они занимаются любовью? – спросила одна из девушек.

– Ну ничего страшного. Любovníки поглаживают то место, где должны быть волосы на голове. А вот в далеких восточных странах живут люди, которые считают, что жен должно быть много. Однако, мужчина в этой

стране должен быть вынослив и силен. Каждую свою жену он должен пять раз поднять на собственной шее!

Так Сектым рассказывал до самого рассвета, а утром собрал свою котомку и пошел дальше. Только в соседнем поселке он узнал, что провел ночь в публичном доме, а слушательницы его были профессиональные жрицы любви.

Итак, тема нашего сегодняшнего разговора – евгеника, игровая наука о рождении и смерти. Впрочем, о смерти здесь разговаривать неинтересно. Ролевые игры знают немало способов отправить в Мандос ближнего своего. Ча-



сто это занятие составляет основную цель игрового действия, и я не буду отнимать у вас удовольствия изобрести еще пару-тройку путей на тот свет для своих сподвижников и врагов.

Разговор же наш начнем с наиболее приятного в воспроизводстве человека процесса – зачатия.

Случались на играх прецеденты, когда поклонницы свободной любви предавались сему действию в натуре, отказываясь от моделирования вообще. Но мы с негодованием отметим этот путь. В качестве главной укажем причину – уж очень долго ждать результата. Где вы видели полевую игру, длящуюся девять месяцев? А в качестве второй причины – пожалейте мужчин! У него десять жен, на три игровых дня – и все требуют ласки. Да и родить – то надо не просто младенца, а члена команды, павшего смертью храбрых на поле брани.

Впрочем, довольно лирики. Итак, зачатие.

Были времена, когда зачатие не моделировалось никак. Отсидел срок в стране мертвых – ступай себе с Богом, Аллахом, Эру единым или Перкуномасом. Однако, в те давние времена поощрялась крепкая игровая семья. Ежели в прошлой жизни ты был женат, то и срок в мертвятнике поменьше, и выходишь собственным nasledником. Порой перед боем в лагере слышались слова:

– Так, ты женат на ней, а ты на ней. В АТАКУ!!!

Бывали случаи, когда воспроизводство (а иначе и не назовешь) было завязано на экономику. Ступай в Мандос с толстым кошельком и покупай себе пушечное мясо.

Однако, пришли и романтические времена. В цене поднялась девственность, которая изображалась повязкой на ноге. Ах эти средневековые дамы! Частенько теряли они свою девственность где-то под кустом, а потом искали и, что интересно, находили ее вновь!

Любовные ритуалы обставлялись этикетом. Так девушки носили на поясе фляжки, из которых давали отпить своим возлюбленным, что и составляло суть любовных отношений.

Симпатичен и вариант с веревочками. Любовь заключалась в развязывании узелков на поясе красоты. Однако, стоило перетянуть узелок, и несчастная навек оставалась в старых девах.

Что же делать не столь утонченным натурам? Это зачатие от темперамента. Можно просто уединиться с подружкой в палатке, а можно и заняться массажем. Этот метод часто практикуется в игровых публичных домах.

Встречаются и экзотические виды любви, о которых в самом начале поведает умудренный мудростью мудрых Сектым ибн Кирдык. "Зачатие моделируется взьерошиванием

волос на голове партнера. В случае отсутствия волос зачатие моделируется поглаживанием того места, где должны быть волосы на голове".

Суровое правило с игры "Арабский восток". Ислам требует, чтобы жена мужем была удовлетворена. Имеешь жену – изволь пять раз в экономический цикл присесть с нею на плечах. А если жен несколько?.. И ведь приседали!

Но вот любовный процесс завершен, и наступают традиционные последствия в виде беременности и рождения детей. Что до вынашивания ребенка – тут трудно предположить что-либо кроме имитации большого живота. Варианты есть. Например, держать под платьем не подушку, а воздушный шарик. Лопнул шарик – не судьба обзавестись потомством.

Забрать новорожденного неоткуда, окромя мертвятника. Порой в правилах оговорен суровый и строгий срок. Женится – забирай потомка из Мандоса через четыре часа. Тут возникает проблема: а что если милый супруг не успел за это время содохнуть где-то на игровых просторах? Или в стране мертвых закончились покойники?

Вспоминаю с ужасом скандал, когда будучи богиней плодородия, не подумавши, благословил на рождение двоен всю прекрасную половину полигона. Представляете, какую осаду выдержал бог стра-

ны теней, когда все они пришли к нему требовать свою долю? Пытались даже развязать войну, чтобы удовлетворить жаждущих потомства женщин. А еще говорят, что женщина – символ мира

Вот несчастный появился на свет. Частенько первые три-четыре часа жизни он бегаёт с бантиком и кричит мощным

басом "АГУ!". Оружия детке пока не дают. Прикончить же бедолагу пытаются. Но вскоре новорожденный вырастает, берет в руки ковыряло и отправляется навстречу собственной смерти. Смерть подстерегает его в разных формах, и редко кто доживает до игровой старости. Особенно если такая описана в правилах.

Снова Мандос, и снова жизнь начинается сначала. И если вы не успели при жизни обзавестись женой, то родитесь простым почкованием, когда пройдет ваш срок отсидки. Счастливого вам пути от рождения до смерти.

Вячеслав Рожков
(Дядя Слава)
г. Москва



Кринн: Возвращение Легенд

Время и место проведения: первые выходные июля (4-6 июля), Подмоскowie

Со времени Катаклизма прошло более 200 лет. Старые раны на теле и душе Ансалона стали потихоньку затягиваться. Мир, оставшийся без призора богов, стоит на распутье. Это время сомнений, время исканий. У каждого есть в душе пустота – у кого-то маленькая, у кого-то побольше. Кому ее заполнить? Чем ее заполнить? Пустоту можно заполнить реализацией Идеи, Цели... да мало ли чем... Возможно ли заинтересовать людей поиском истины, поиском доказательств существования богов – так, чтобы народ стремился найти, познать... Можно ли дать всем свободу выбора, не сковывать их рамками навязанных верований? Пусть каждый выбирает то, к чему лежит его душа. Но сможет ли он достичь желаемого? Вопросы, вопросы... Они тревожат любознательные умы – и

снова юные ученики корпят в башнях над магическими фолиантами, воины спускаются в загадочные донжоны, а Искатели пытаются найти присутствие божественного начала в мире Кринн.

Мы можем лишь расставить фигуры перед партией, задать законы игры – но сам ее ход от нас уже не зависит. Будущее не известно – кто в силах определить свою судьбу?

Может быть именно вы – тот драгоценный металл, из которого молот судьбы скует фигуры для партии под названием "Кринн: Возвращение Легенд".

Состав мастерской группы

– Зиновьева Надежда
(Тин) tin@adt.ru
– Давыдов
Андрей
(Некро-

мант)nightvortex@mail.ru

– Давыдова Виктория
v-davidoff@mail.ru

– Быков Александр (Гай)
xanto@mail.ru

– Коричин Денис (Декор)
denak@yandex.ru

– Данченко Андрей (Сухы)
demiilich@mtu-net.ru



Презентация

Новый взгляд на Средиземье

Фильм *The Trouble of the Ring* – это пародия на фильм Джексона, скорее даже игра в Джексона – игра и веселая, и серьезная одновременно. "Мы

пытаемся посмотреть на воссозданное Джексоном Средиземье под совершенно иным углом, – говорит режиссер фильма. – Мы не ограничены в своей фантазии. Мир Толкиена замечательна тем, что, как бы его ни изобразили на бумаге или на экране, он всегда останется живым и настоящим. И, пародировав фильм Джексона, мы надеемся заставить зрителя не только посмеяться, но и еще раз прикоснуться к миру, который многие так хорошо знают и любят".

Съемки фильма состоялись летом этого года в Москве. После монтажа и озвучивания его смогут увидеть все поклонники фильма Питера Джексона и творчества Толкиена. Премьера планируется в декабре вскоре после мировой премьеры "Двух кре-

постей".

Своим свободным временем люди распоряжаются по-разному. Кто-то вышивает крес-

та в головы им приходит одна и та же мысль: "А чем мы хуже?". Вопрос риторический, абсолютно ничем. Главное – не только о чем-то мечтать, но и

предпринять определенные шаги для осуществления своей мечты.

"Ты помнишь, как все началось"

Так случилось, что на форуме, где общаются посетители популярного в сети сайта Хеннет-Аннун (<http://fan.theonering.net/~henneth-annun>), возникла идея альтернативного кастинга для "Властелина Колец", составленного из своих же форумчан. Все вывешивали свои



самые лучшие фотографии в определенном тред, назначили друг друга на разные роли, и все шло превесело, пока одним прекрасным утром какой-то скептик не заинтересовался, а что же, собственно, уважаемые форумчане собирают-

Презентация

ся делать с этим кастингом. И тогда будущий режиссер, Кэп Соло, не особенно думая о последствиях, заявила: "Да свой фильм снимем". Форумчане мысль поддержали. Идеи носились в воздухе, но пока ни во что конкретное не превращались: все было игрой, интересной, веселой, прикольной, но игрой. Через некоторое время стало ясно: снимаем ФИЛЬМ. И тогда уж все взялось за дело всерьез.

Немедленно была организовано "командование парадом", административная группа поделила обязанности и начала последовательно их выполнять. С тем, что именно снимать, определились довольно быстро: пародию на фильм Питера Джексона "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" ("Властелин Колец: Братство Кольца"). Соответственно, пародию решили назвать "The Trouble of the Rings: The Fellowship" ("Суета вокруг Колец: Братство"). Над названием группы, производившей фильм, не задумывались вообще: арт-группа "Fellowship" ("Содружество"). Но названия были не тем, над чем задумывались в первую очередь. Для того чтобы снять фильм, нужны были такие простые и понятные вещи, как концепция, сценарий, оборудование, реквизит и, наконец, актеры.

Трудность уже проведенно-

го кастинга состояла в том, что часть основных актеров жила не то что в разных городах, а даже в других странах. Да что там, даже режиссер в то время находился в Латвии и руководил всем процессом оттуда. Но как заснять Арагорна, проживающего, например, в Ванкувере? От идеи разнести съемки на несколько стран отказались, как от нереальной для любительского видео. Съемки были назначены в Москве на конец июня, и тех, кто проживал в других странах и никак не мог приехать, заменили местными.

Над концепцией фильма тоже долго не размышляли. Пародия должна быть смешной и оригинальной, и тем не менее, нужно было снять фильм с минимальными затратами. Не слишком-то реально было усадить действующих персонажей на настоящих лошадей или сделать дорожные муляжи хоббитских ног, как у Джексона. Поэтому создатели решили придумать единый стиль для каждой расы Средиземья. Хоббиты – милые домашние существа, которые ходят в пижамках и больших мягких тапочках со звериными мордами. Эльфы, утонченные и новомодным веяниям не особенно подверженные, одеты в максимально приближенные к "натуральным эльфийским" одежды. Маги дефили-

руют в деловых костюмах. Люди – в джинсовой одежде, весьма любопытно смотрящейся в сочетании с кольчугами, мечами, плащ-палатками и кедами. Назгулов запаковали в косухи. Гном Гимли щеголяет в брезентовых штанах и каске с фонариком. А вместо лошадей в фильме использовались смиренные и прекрасно обьезженные велосипеды.

Сразу после определения концепции фильма закипела работа. Рисовались эскизы костюмов, писался сценарий, искались средства на съемки и реквизит. После того, как сценарий был готов, группа начала репетиции, проходившие на природе и доставившие немало приятных минут как участникам, так и проходившим мимо простым, ничего не подозревавшим людям. Польза этих репетиций сполна проявилась на съемках, когда не было нужды объяснять актерам, что им нужно говорить и делать, и не надо было подсказывать текст: многие сцены снимались с первого-второго дубля.

Время шло, приближалось лето, была назначена дата начала съемок – 22 июня, и составлен график. За два дня до знаменательной даты в Москву, наконец-таки, прибыл режиссер и устроил организационное собрание, на котором присутствовало более 60 че-

ловек из нескольких городов России и ближнего зарубежья. И в субботу, 22-го, съемки наконец начались.

Десять дней одного года

Так как ориентировочная длина фильма составляет около полутора часов, можно считать длину процесса съемок – 9 дней – неким личным рекордом, которым создатели фильма скромно гордятся. Особенно если учесть, что практически у всех это был первый опыт в съемках любительских фильмов. В первый же день стало ясно, что предстоит не пикник на природе, а напряженная, выматывающая работа. Особенно перегруженными оказались выходные, когда на съемках могло присутствовать наибольшее количество народу.

Несмотря на большую нагрузку, хорошее настроение со съемочной площадки практически не выветривалось. Большинство сцен снималось на природе (благо погода какое-то время позволяла), а страдали от этого, как обычно, невинные люди. Прохожие шарахались от летящих по дорожкам Царицынского лесопарка загримированных назгулов на велосипедах. Прогуливавшихся Арвен и Боромира назвали "грузинским

мальчиком и цыганской девочкой" и предположили, что у них свадьба. Хоббитов, героически просидевших под корягой в Коломенском два часа кряду, приняли за девочек из "Плейбоя" (немалую роль в этом явно сыграли цветастые пижамки). Вариантов того, ЧТО же здесь снимается на самом деле, заинтересованные прохожие высказали более чем десяток: "Гарри Поттер", "Робин Гуд", "Ведьма из Блэр, 3", "Царевна-лягушка", "Граф Дракула". Особенно изощренный вариант был законспектирован во время последних до съемок и звучал как "Жертва Чикатило".

Действительно, сначала данный проект был задуман сначала скорее как развлечение, однако в процессе подготовки к нему, а также в процессе работы с отснятым материалом, все поняли, что не все так просто. Во-первых, фильм дал возможность самовыражения очень многим людям. Во-вторых, он привлек людей со стороны, которые ранее, быть может, и не слишком интересовались творчеством Толкиена, однако после создания фильма не только сами полюбили мир Средиземья, но и "понесли искусство в массы". Что, разумеется, арт-группе только на руку, ибо для съемок второй части (которые состоятся летом 2003 года) нуж-

но привлечь как можно большее количество народу.

И, наконец, последнее и самое главное. Несмотря на хоббитов в мягких тапочках и Элронда в халате, это все равно – Средиземье. С лесами, полями и реками, а главное – с атмосферой той самой Арды, которую мы любим. И как сказал кто-то из съемочной команды: "Когда мы создавали этот фильм, мы жили в нем. Можно сказать, мы жили в Средиземье. Это было чудо. Как хорошо, что в этом мире еще случаются чудеса".

Некоторые факты о фильме

– Фильм снимался в miniDV формате. В распоряжении съемочной группы было 4 камеры; обычно снимали двумя.

– Идущую по Коломенскому загримированную Полли, игравшую Фродо, некоторые провожали словами: "Смотри-те, Фродо пошел".

– Для фильма полностью написан оригинальный саундтрек, в котором целых три песни (для справки: у Джексона – две!).

Официальный сайт фильма: <http://www.altlotr.ru>

Контакты: Елена Дорохина, продюсер, altlotr@yahoo.com, 8-902-682-8038

От Валинора до Хоббитшира в 2 недели

Вместо предисловия. Данные заметки писались "по горячим следам", через несколько дней после возвращения с полигона, и дописывались и корректировались уже сегодня, после завершения работы с видеоматериалами, привезенными в рюкзаке. Практика показала, что первые ощущения по мере работы над кассетами уступают место творческому взгляду на произошедшее и создается другой образ игры – как параллельная реальность. Хочется надеяться что она удачно дополняет те личные впечатления, которые каждый из нас привозит в своем личном багаже.

А еще – многие ли на Сильме видели Камни (не говоря уж – держали их в руках), а на Хоббитских – то самое Кольцо? У вас есть шанс их увидеть!

Часть первая

Полный экстрим на отдельном

взятом полигоне

Значится отэкстримились. Попробую по порядку подбить свои ощущения и впечатления. Если попробовать в двух словах – то от игры осталось двойственное впечатление. Цельного образа не вышло.

Я не буду подробно описывать все что видел на игре, на-

пишу только про самые яркие впечатления.

Театральная часть этой игры. Она была велика. Все начало, растянувшееся почти на сутки – пир в Валиноре, погашение Дерев, похищение Камней, битва под звездами, сожжение кораблей, поход через Хелкарраксе... И – второй блок игры – Ангбанд, который весь состоял из игротехов и работал на игру по этому принципу, нельзя все же расценивать как чистую игровую команду.

Начало игры – события в Валиноре были одной большой театралкой. "Я главное бегу туда – ну вот они, мне на встречу идут. До них же было 30 метров, я ж слышал все эти крики о помощи, когад убивали Финве. И так хочется отреагировать, поднять народ да пойти воевать" а приходится делать вид что не вижу и не слышу" – Корсар ака Ороме, об эпизоде похищения Камней у феанорингов. Надо отметить, что сделано было все **очень** красиво. Голливуд конечно не отдывает, но мог бы ;)

Вообще на это стоит посмотреть – Моргот с Унголиант, и феаноринги, клятва, телери **как** это все отыгрывалось – мороз по коже. Тут Голливуд отдает однозначно.

Поход через Льды. 50–80 человек эльфов при полных прикидах с оружием и флагами

(кото–рые кстати выглядят как хоргуви) – древко со штандартом на конце) идет вокруг озера (километров 10) до полигона через дамбу – из Валинора. Я с ними (фронтовой оператор как–никак на экстрим потянул). Когда мы переходим через дамбу и подходим к проходным заводам у плотины, на заводе как раз начинается утренняя смена. Не выпавший народ стекается на работу. И тут мимо них проходит колонна "наших" с каменными от (недосыпа, сознания своей крутости, смущения) подставить по вкусу) лицами. Неудивительно что на следующий день на полигон пожаловали менты на УАЗике ("нам тут сказали что у вас сектанты собираются". Хорошо они не дошли до Ангбанда, им бы там было на что поглядеть)

Лошади. Впервые я видел на играх живых лошадей. Борис Батыршин "арендовал" в ближайшей деревне кобылу 12–ти лет с жеребенком на 5 дней и рассекал на ней и сам, и давал "на прокат" всем желающим.. Это было красиво, нечего говорить. Кстати же, и те лошади, и те лодки, про которые мастера сговаривались до игры, обломались и пришлось договариваться отдельно, и – хотя и выехал навстречу пришедшим на Запад людям Финрод на белом коне, но не выехал с другой стороны Мель-

кор – на вороном

Темницы Ангбанда. Эта часть моего рассказа никогда не будет дописана окончательно – потому что Ангбанд меня впечатлил и очень, но не все там происходящее я могу воспринимать однозначно.

В Ангбанде пытали. Преимущественно эльфов. Были оборудованы: темница с тюрмой и 4 пыточные башни разного "толка". Пытки основывались на психологическом воздействии и зачастую были очень изощренными.

И думаю что игротехники достигли своего. Там было жутко, мерзко и страшно.

Тем более удивительно, сколько эльфов туда приходило добровольно. Ну ладно, один раз можно прийти по–глупости, либо ради интереса (ха, вот уж игровая мотивация!) Но провинившийся прикованным на стене эльф, будучи отпущен, приходит через 12 часов снова "Я пришел вы–звать твоего хозяина (Мелькора) на поединок!" Ага, шас. Неужели одного визита в Ангбанд не хватило для того, чтобы понять **полную** бессмысленность такого поступка? Страдать охота?..

Еще одна мысль, родившаяся после игры – интересно что я (и думаю не один я и не столько я) очень переживали за находящихся в застенках – каково им там? Ведь что быало лочи на других играх – приходит к примеру эльф к примеру в Ангбанд – так его с радостью примут, обедом накормят, пивом напоят, посмеются с ним

вместе, расскажут пару баек, сфотографируются, ну а потом зарежут и отправят воясая в мертвятник. И все дела – и эльфю приключение, и оркам праздник. А тут все было совсем не так – а кто ждал такой засады? Руки скрутят, пинками – в темницу, всю ночь на холодной пенке в обществе себе подобных, где и лечь – то нельзя – тесно. Кормят – так бурдой какой–то, овсянкой ярко–зеленого цвета (кстати, гениальная идея!). Обращаются не по–человечески а как – как орки с эльфом, в натуре! Я естественно утрирую, но не настолько, и опасения за душевное состояние пленных имелись.

А после игры выяснилось что большинство восхищенных отзывов об Ангбанде приходило именно от бывших узников, и зря мы о них беспокоились

Происходящее в Ангбанде вызвало массу вопросов и недоумения, далеко не все из них рассеялись – ну вот приедет дядька Мелькор на Зилант, проведет семинар – может там что прояснится

Подытоживая сказанное и несказанное – могу сказать что игра получилась очень красивой и антуражной – и думаю что кассеты вышли интересными. А как она показалась игрокам – тут уж слово им.

29.07.02 – 15.10.02

Часть вторая

"Властелин Колец"

от Дианы Яковлевой

Мне тут говорят "вот, мне на самом деле нужно было съездить на ХИШку чтобы понять что Сильмариллион был вполне классной игрой!". И похоже что так. На Сильме было напряженное **внутреннее** действие, был антураж и отыгрыш. На ХИШке – достаточно активное действие **внешнее**, но ощущение что на ХИШки ездит очень большое количество статистов – все крепчает.

Что касаясь мастеров – мне показалось что главной их проблемой было отсутствие внутреннего согласия. Несогласованность действий мастеров, куча косяков и дыр в правилах, особенно в боевке и магии, жалобы на откровенно сырые правила по магии, проблемы с приемкой оружия плюс претензии на явную необъективность и отсутствие четкого единого стандарта приемки оног (принимал оружие не один человек, а несколько в разных местах) и окончание игры на сутки раньше заявленного 5 августа. Зато очень хвалили экономику. Спасибо Коровке.

Мне очень понравилась характеристика этой игры, данная на Форуме оной Олегом Лазаревым, которую и приведу не спросив разрешения ;)

Пачка ролевиков оттянулась по самые гланды, кукуя вокруг кольца (вовсе не имевшего от–ношения к остальной игре, как Госдума к российской экономике), толковые ка–

питаны морщили лоб вокруг организационно-нравственных проблем, бестолковые водили свои голы лупиться дры-нами. Эльфы бегали с дудочкой к оркам на чаек у костерка, ночные маньяки резали друг друга у кабаков. Хоббиты натужно радушиничали у себя в Шире.

Квинтессенция XII!

Итак

Про занятие для бестолковых капитанов, то есть про войну.

Мордор. На традиционном для полигона Михайловский месте, за ручьем, переправа через который как всегда становится самой горячей точкой. Мордор ехал (слышал по крайней мере я такие высказывания) с настроением "Нафуздячим пудурасов!" (с) Возможно им это и удалось, но в ограниченном смысле. Забегая вперед. Нужно еще сказать что, оказывается, 50% назгулов во главе с Сауроном не приехали и пришлось срочно выдумывать замены, что не могло не сказаться на игре.

Переправу через Андуин "с этой" стороны прикрывал Пелларгир, в котором стояли уфимские "Братья по оружию", и Минас-Тирит с Запорожским в роли Денетора и батальоном "Варягов". И соваться туда было не очень легко.

Не имея возможности развивать действия через центр полигона, темные стали осваивать вторую дорогу – через Дул-Гулдур, стоящий выше по течению. Туда из Мордора велась тропа э` слегка зарос-

шая кустами. И войска 2-3 раза в день преодолевали эту э` дорогу (кто ходил – поймет мои э` паузы) чтобы начинать военные действия по покорению севера Средиземья. И покоряли. На севере, за ручьем, стояло некоторое количество поселений – Дул-Гулдур и (в 50 метрах друг от друга), Лихолесье (вернее два поселения – Южное Лихолесье и "Гондоллина с Сильма), потом Эсгарот, Дейл, Железные Горы и – говорят – еще Гундабад. Добираться до них было очень затруднительно по причине заросшей местности. Но Мордор – добирался. Что ощутили на себе например жители Дейла или Железного Кряжа.

В Роханских полях сновали разведчики и купцы Мордора. Как у себя дома.

Переправа под Дул-Гулдуrom стала центром. Сжигали ее по 3 раза на дню. Столько же раз восстанавливали. Переходила из рук у руки и обратно. Короче охраняющему ее Дул-Гулдуру скучно не было.

Расписание дня одного из батальонов Мордора:

5-30 Подъем
6-00 Вынос Пеларгира
6-30 Мертвятник
10-30 Побудка похмельного тролля
11-00 Завтрак
11-30 Выпас пчел
14-00 Обед
15-00 Поход по кустам в Дул-Гулдуру

16-00 Война под Дул-Гулдуrom

16-30 Мертвятник

19-30 Ужин

Вынос Пеларгира был не зря заложен в график.

2 августа. Ровно в 6 утра, как только кончается ночная боевка, под стенами Пеларгира оказывается войско Мордора. Штурм начинается. Я слышу из палатки радостные вопли "к оружию, к оружию" (от нас до Пеларгира 200м) но пока разлепляю глаза, прихожу в себя, одеваюсь, собираю камеру – говорят – еще Гундабад. Подходит подмога из Минас-Тирита (с той стороны поляны – 100м), штурмующие отходят ни с чем. Хорошо в Пеларгире Наташка Трубникова с камерой

3 августа. Ровно 6 утра, как только кончается ночная боевка, под стенами Пеларгира оказывается войско Мордора. Штурм начинается, но я сплю спокойно – там караулит Тамара, которая не ложилась еще. Потом подходит подмога из Минас-Тирита (с той стороны поляны – 100м), штурмующие отходят ни с чем.

3 августа. Вечером население Пеларгира и Минас-Тирита вместе строит с песнями осадные "ежи". Ждут-с..

4 августа. 6 утра. Чукча умный, чукча спать не ложился. Сижу у костра в мастерятнике (блага рядом) в хорошей компании, жду штурма. Ага. Щас. Не пришли.

Про осаду Мориин. Собрались всем миром и пошли отбирать Морию у орков. Там

естественно балрог, чувствующий себя королем Мориин. Монстр тот еще. Неубиваемый, ударом хлыста выводит (в тяжелое ранение, кажись). Мориин и сама та еще – узкие ограниченные веревками, закрученные в лабиринт проходы, где развернуться можно от силы 2-м щитникам. И вот "это" по метру отбивали у орков. Когда Гэндальф пожертвовал собой и завалил балрога, выяснилось что это только на полчаса (по другим сведениям – 10 минут), и Морию за эти полчаса взять не смогли. И в спешке отступили.

Вот такая была война. Катков, как и обещали мастера – не было.

Про Кольцо. Куда ж без него. На игре "разумную" функцию кольца исполнял мастер с рацией и с позывным "004" Дима. Таскался везде вместе с кольценосцем (реальное колечко впрочем тоже присутствовало, но оно понятно помалкивало) и время от времени подавал на ухо ему ценные советы. Когда кольцо применялось – к примеру надевалось – сообщал по рации в мастерятник о факте, и по идее мастера должны были тут же оповещать Мордор о том что "кольцо появилось на северо-западе" или "в окрестностях Эсгарота". А там уже – работа назгулов. Так часто и происходило. А уж когда в Мордоре никого не было на связи – то и не судьба. А какая связь на том полигоне – Я полтора дня с начала иг-

ры отлавливал отряд Кольца. За это время Фродо успел разочароваться во всех помощниках (Гэндальф, Арагорн, Келеборн) и "ушел в туман", после чего его искал не только я, но и дунаданы с эльфами.

Нашел я Кольцо – оно ходило вместе с Фродо и Элладаном, который в процессе игры разругался с папой и поменял имя на Мирвиндилла – уже к вечеру второго дня в Шире на празднике – день рождения и свадьба "в одном флаконе".

Про праздники в Хоббитах рассказывать не буду – все и так понятно. Самым прикольным было пожалуй то, что проходило это в одной из камер пыток, оставшихся от Ангбанда. ("Вам тут не жутко – спрашиваю – жить? У меня до сих пор такое мрачное ощущение от этих мест осталось. – А, нам все равно – мы хоббиты!".)

Ну вот. Фродо с друзьями и с Томом Бомбадиллом (был и такой персонаж у себя в Древлепуще) скрылись с праздника и двинули в Серебристую Гавань "последней надежды", и я сел им "на хвост".

Замысел был прост – с помощью Корабела подплыть тихонечко к Мордору (стоящему на высоком мысу в 1,5 км дальше по берегу), высадиться и бодренько скинуть колечко в Ородруин. К этому плану подключились: Гэндальф – на которого Фродо был обижен – Гэндальф его

поначалу водил за нос с этим самым кольцом, Паландо – еще один из тех пяти магов, "сброшенных" когда-то на Средиземье, но не фигурировавший в ВК, Глорфиндейл и Арагорн.

В процессе долгих (уже ночных) переговоров выяснилось, что например "мудрым" заранее было ясно что кольцо само бросить не удастся и придется "кидать" его с кем-то из носителей. Большую часть переговоров отъел вопрос – кто будет этим "кем-то" – Фродо Паландо кидать запретил.

Тем временем у причала ждала моторка с местными пареньками, которые мерзли за свои 150 р уже второй час. Наконец переговоры окончились. Стали грузиться в лодку. Моторка должна была пройти львиную часть пути. А потом на веслах – остаток. Погрузились. Ну короче Гэндальфа Фродо отказался брать в лодку наотрез, а я с камерой просто не поместился – их и так набралось шестеро (значит там были – Фродо, Кольцо, Мирвиндилл, Паландо, Арагорн и видимо Глорфиндейл – Кирдану сказали "тебе еще эльфов за моря отправлять"). Попрощались, помахали платочками, я отказался из явного опасения выдать всю затею своим присутствием от мысли бежать к Ородруину берегом коли уж в лодку не вошел и ждать их там. Пацаны за шнурок дерг-дерг – не заводятся. Еще раз дерг-дерг – снова не

заводится. Короче подергали они этак минут 10, потом лодка дала течь и проект пошел камнем на дно (нет, кроме проекта больше никто не утонул).

Тем временем в Серебристой проходили дивные вещи. В Серебристой жизнь шла своим чередом. Окончилась эльфийская свадьба, гости разошлись, и все "эльфы" сидели у костра и пели "МамуАнархию". И тут на горе полыхнуло дерево. Было бы очень похоже на проделки Гэндальфа, если бы это не случилось по-жизни. Здоровенная лиственница занялась в один присест от корней до макушки. Жуткое зрелище. В придачу ко всему если пойдет пал – до полигона дойдет в два счета, а 90% лагерей в жутком лесу стоят.

Мы с Гэндальфом (остальные хранители – в лодке. тонут) рванули на гору. Хорошо что дерево стояло отдельно и не было ветра. Кто-то из местных (а они там частенько появлялись, и не всегда с добрыми намерениями) уходя подпалил. К счастью оказалось, что лиственница горит эффектно – выгорают скопившиеся внутри эфирные масла и часть хвои – и потом остаются только тлеть-догорать внизу сухие сучья, которые загущить все же можно. Вот мы с Гэндальфом и одним водилой из ночевавших там (неподалеку стояли 2-3 автобуса и 5-7 машин, на которых приехали некоторые из участников) это дело тушим – сбивая ветками и поливая э` всем

чем попало.

И тут метрах в 50 дальше на опушке леса вспыхивает еще одно дерево, побольше. И не видно – отдельно оно стоит или в лесу, и пьяный голос орет что-то типа "пойдем, Серега, пусть они теперь побегают". А ночь, темно. Я кричу с горы "Серебристая, ведра, лопаты!" – ага. Щас. Бегу вниз (по дороге падая пару раз, а фоняря нет). Там вся команда Хранителей уже вылезла из лодки, она подрывается на раз, а эльфиков распинать без толку. Сообщаем о происшествии по рации в мастерский лагерь и бежим снова наверх.

Тушим второе дерево, благо и оно стоит отдельно и ветра нет, иначе иначе огонь бы дошел до всех лагерей. Вот так команда хранителей все же спасла Средиземье, хоть и не так, как написано к Профессору.

Спускаемся вниз – там уже Коровка прибежал, напинывает эльфов "Ведро и наверх, заливать угли". Замечательный возглас "Эльфы мужского пола, разобрали ведро!". Команда хранителей садится в створке отдыхать и решать дальнейшую судьбу Средиземья, в это время проходящий мимо "эльф мужского пола" бросает в пространство – "Вот, мы тут пожары тушим, а некоторые расселись отдыхают"

Следующий день. Покемарив часа три, бегу отлавливать вчерашнюю группу. Выясняется, что Фродо с Кольцом двигают

пешком в Мордор по лесу "через зад". Есть там такая дорога "по-жизни", по кушерам километров 5. Ну – коли вписался – тоже иду с ними. По кустам, по крапиве, снова по кустам, по елкам. Изумительно. Пройдя минут с 10 таким манером, садятся в чаще бе-седовать (Фродо и кольцо). Беседа заканчивается тем, что они договариваются до того что "шансов ноль ежу понятно". И Фродо принимает решение отправить кольцо леди Арвен. Пусть сама разбирается. На этом эпоея временно приостанавливается.

Надо сказать что я ради интереса потом пошел в Мордор глянуть что ж это за Ородруин такой. И с чистой совестью могу сказать, что шансов на самом деле было чуть. Отдельно на заросшем кустами утесе стоит "артефакт в себе", охраняемый несколькими орками (думаю что круглосуточно охраняемый), подойти бесшумно – невозможно. Была у Хранителей светлая идея переодеться в орков – тогда может и прокатило бы. Днем понизу по берегу подойти в орчих хламидах, обмануть охрану. Может быть. Но ночью то безумное мероприятие не прокатило бы точно – столько шуму наделали бы. А потом как сказали мастера "по игре" приплыть было невозможно.

Потом я потерял нить судьбы Кольца и вернулся к ней только к логическому концу его существования в Игре.

Вечер (как выясняется по-

следнего дня). Вернее часа 3-4 ночи. Сижу в мастерятнике в обществе "002" (главный мастер-координатор на базе, Леша Гридин) с рацией и еще человек 5-ти "неспящих в Сизэле". Слушаем переговоры "второго" с "кольцом" и понимаем что где-то там на горе – жарко. Под стенами Эсгарота разыгралось нештучное сражение, в котором с одной стороны участвуют Фродо и Паландо (ну и колечко конечно же), с другой – 3 (а потом и больше) назгулов.

Отдельная песня – как это слушалось в "трансляции". Напоминало, как потом заметил Коровка, нехилый баскетбольный матч. Сходство подкреплялось тем, что не только мы, но и все счастливые обладатели раций на полигоне вероятно так же сидели и ловили эфир, в котором разворачивалась финальная драма.

Паландо спускался от Эсгарота – с горы – преследуемый назгулами (кстати, одного он подчинил кольцу, заставив охранять себя), неся на себе мертвого Фродо. Он его несколько раз оживлял, пользуясь силой кольца, но его тут же кто-нибудь из назгулов убивал снова. И потому Икторн его **тащил по-жизни**. Когда они спустились к Пеларгиру, я уже их там поджидал с камерой, и финал отследил.

Под стенами Пеларгира. "Мне нужна лодка. Дайте мне лодку" Сверху полупьяный голос "Ага, сейчас. Утром приходи, пусть Денетор даст раз-

решение" "Ну люди вы или твари – видите же в каком мы положении" – "А мне-то что".. Как признался потом Икторн, единственный раз у него появилось искушение воспользоваться кольцом. В этот момент. "Снес бы в море к чертовой матери этот Пеларгир"

Ладно. Паландо, ведя под руку Фродо, спускается к берегу под стены Пеларгира. Именно в этот момент звучит "в эфире" культовая фраза игры: "Второй, второй, ответь четвертому. Может ли Икторн ходить по воде?". Идущие рядом со мной сгибаются в беззвучном хохоте.

Обходят по воде стены Пеларгира. Подходят к причалу. Там две лодки и охрана. Долго выясняют – сожгли ли лодки, как эта группа прошла по воде, можно ли им отплывать. Когда выясняется что лодки таки сожгли (орки накануне вечером), Икторн начинает раздеваться. "Второй, второй, я четвертый. Паландо собирается плыть. Как куда плыть? Просто – плыть.. Как я могу ему не разрешить – силой держать, что ли?"

Дальше события развиваются как в голливудском блокбастере. С горы из крепости по лестнице "ссылаются" (буквально) аж пять назгулов, нападают с разных сторон на Паландо. Он размахивается и бросает кольцо далеко в воду. И падает мертвый (оставшись без кольца – убит назгулами). Слышен истерический вопль и Фродо как был в одежде бро-

сается в воду за кольцом, начинает нырять – не столько надеясь найти Кольцо сколько подчиняясь его Зову. Ничего не видно, слышно только "как ты могло.. оставить меня". На берегу спор – тонет он – жизни или игра идет. А потом "первый" назгул своей волей вытаскивает Фродо из воды и уводит в Мордор, где он вскоре умер.

Делая отступление, хочу сказать, что пожизненный треп – особенно в этих эпизодах – очень сильно "сбивал" игру. Даже Фродо, когда его вытаскивали уже из воды – не выдержал и заорал "Заткнитесь вы со своим трепом".

Финальный эпизод. 6 утра. Пеларгир, Минас-Тирит и Лориен вместе ждут в Пеларгире утреннего штурма (как раз когда его не было). А внизу, под горой, кто-то ныряет в тщетных поисках вытащить Кольцо. Но – не судьба.

"Кольцо утонуло в море, и в ближайшие 500 лет его в Средиземье не видели" – итог всей этой истории в мастерском изложении.

Вот. Вроде и все. Хотя я не рассказал еще про культуру, политику, экономику. Не то чтобы всего этого не было, но не сказать что было что-то заметное. Хотя про экономику стоит.

Экономика стояла на натурообороте. В результате экономического цикла производились в команде товары –

ящик пива, 6 бутылок вина, килограмм меда, изюм, инжир. Что-то из этого нужно/можно было менять, что-то требовалось для поддержания бое-способности войска – "ты прикинь, чего стоило не дать выпить нашему Минас-Тири-товскому воинству все пиво сразу – мужики, вас же потом воевать не пустят!". Были и смешные моменты – рохирримы вернулись из набега на Ангмар с 10 фуфырями тро-фейного пива. И упились – команда – 14 подростков 13–14 лет. А в последний день я пил в Мордоре глинт из "эко-номического" вина.

Кабак(и) правда был(и) сла-боват(ы). Но все равно вто-рого "Торцующего Пончика" уже не будет.

Утром 4-го числа до всех был доведен мастерский вари-ант происшедшего и положен конец игре.

Надо сказать что 2,5 дня – по-моему рекорд для ХИшки, на которую люди все же съез-жаются за тысячи километром, тратят деньги и силы на под-готовку. И в этот раз – весь север только разыгрался. Иг-ра остановилась на юге, где Мордор так и не сговорился с Минас-Тиритом, остановилась история Кольца, говорят по-дошли к окончанию запасы продуктов на экономике, у многих на 5 число были биле-ты. Но все равно вышло нехо-рошо.

Финальной битвы не было. Прошел турнир. Разбор поле-

тов, назначенный на 9 утра 5 августа, канул "в никуда".

Ну и какая ХИшка без баек. Первая, про то как Икторн хо-дил по воде – уже прозвучала. Вот вам вторая.

"История о вертолете гене-рала Лебеда и развоплощен-ном Сауроне.

Как грустно шутили в Мор-доре, "вертолет генерала Ле-беда придавил Саурона, поло-вину назгулов и треть личного состава Мордора". Проблема заключалась в том, что боль-шая часть верхушки Мордора была из Красноярска. Но вес-ной в Красноярске погиб гу-бернатор – этот самый генерал Лебедь, – и, согласно закону, ровно через определенный срок должны были состояться выборы нового губернатора. И очень многие из Мордора бы-ли с этим связаны по работе, а потому поехать на ХИ не смог-ли. Саураном должен был быть Толмачев. И он таки им был, хотя доехать и не смог. Он из Красноярска общался со вторым назгулом, Стефом, по спутниковому телефону, вы-слушивал доклады и давал указания. И сказал: "Добу-дешь Кольцо – прилечу".

Такого реалистичного отыг-рыша развоплощенного, но существующего Саурона ис-тория игр еще не знала."

Честно признаюсь что эта байка дошла до меня уже по-сле игры, иначе я непременно бы поинтересовался еще там – правда ли. А так – сообщаю как слышал.

Так что мне кажется что в этом году ХИшка была богаче на события и эмоции – по крайней мере говорю о том что видел. Другое дело – не обла-дай я мастерской информаци-ей и "вездеходом" – насколько беднее были бы мои впечатле-ния от игры.

А еще возможно дело в том, что от Сильма я ожидал все же большего. А ХИшка примерно оправдала возло-женные на нее надежды будет громко сказано – ожидания. Вышло даже интереснее. По-глядим что будет в кино.

PS. Кстати насчет кино. Многое из вышерассказанно-го вошло в кассеты (и кстати с этого года вместе с кассетами еще и диски с MPEG4-версия-ми фильмов). У вас есть шанс увидеть Три Камня Запада и Одно Кольцо Всевластия.

PPS. Чуть не забыл. По просьбам знакомых Валар. Они просили развеять одно большое заблуждение. НЕ БЫЛО на Сильме в Чертогах Скорби у Ниенны 25-литровой фляги со спиртом!

Явки, адреса и пароли те же

<http://www.mi.ru/~fvideo>
fvideo@mi.ru

420103 Казань
Амирхана 35 кв. 51
Fangorn Video

Семкин Макс (Фангорн)
г. Казань
08.08–15.10.2002г.



Отчет главного мастера об игре Сильмариллион–экстрим

Мастерская группа

Лариса Бочарова – идея, общая концепция игровых блоков, информационная со-ставляющая проекта, бард-пойнт (на игре).

Дмитрий Адеянов – боевка до игры и на игре, допуск ору-жия, общая безопасность и пр.
Юлия Зубарева – Валинор.
Борис Фаддеев (Брайн) – Ангбанд.

Еля Карева – мастер по людям.
Денис Жердев – мастер по гномам.
Павел Епифановский, Ольга Васянина – они до игры зани-мались эльфами.



Добрые люди

Это те люди, которые впряглись в процесс подготовки и реализации не по статусу, а по доброй воле.

Павел Епифановский, Ира Улякова – сбор взноса, полигон, карты, инвентарь для коноуши, заказ и установка могоильной плиты, покупка раций.

Павел и Марика – автомашина, рейсы до Е-бурга и обратно.

Брат Жан, Виктор Стригун – сюжетные ходы, связь Валинор – орлы – Ангбанд.

Келег – лодки.

Борис Батыршин – помощь во взятии коня и прокат на нем населения.

Иван Стрелец – встреча людей (атани), обеспечение им жизни и связи до начала игры.

Тут может быть ваше имя. По причине отсутствия у меня всей информации.

Отстой пены

Больше двух месяцев прошло с того момента, как закончился "Сильмариллион-Экстим", написана груда отчетов, в том числе и мной, но я чувствую, что это не имеет прямого отношения к произошедшему. Меня просили изложить взгляд "Главного мастера" на прошедшую игру. Не знаю, отстоялась ли пена.

Прежде всего – поскольку, очевидно, требуется некая оценка – эта игра была самой сильной и самой удачной из всех, в которых я принимала участие как мастер. На задан-

ный мне вопрос "что удалось из задуманного, что не удалось?" я могу ответить – удалось все.

Разумеется, на "среднем" плане игры, где игроки реализуют свои личные замыслы, могло быть что угодно. На всякий случай я прошу у них прощения. Потому что должен быть кто-то, кто просит прощения. К несчастью, на играх всегда есть два лагеря: тираны-мастера и подданные-игроки. Это определенный штамп сознания, весьма удобный порой, порой болезненный и сам по себе тираничный.

В действительности я хочу выразить свое восхищение и огромную благодарность всем, кто был на этой игре. Моя благодарность не укладывается в слова, они выглядят пустыми и ходульными. Я хотела хоть одним глазком увидеть хоть где-нибудь прекрасных эльфов. Деятельных эльфов. Наивных эльфов. Несгибаемых эльфов. Надломленных эльфов. Проклятых эльфов. Пресветлых эльфов. Питер Джексон меня очень разочаровал. А игроки не разочаровали. Было всякое. Потому что игроки не эльфы, а люди. Но кое-что было. Молчать об этом нельзя. Но слов нет.

Я хотела бы, чтобы игроки перечитали выставленные в сеть перед игрой материалы. И посмотрели, как играет слово теперь, после событий.

"Художник – тот, кто создает прекрасное.

Раскрыть людям себя и

скрыть художника – вот к чему стремится искусство.

Те, кто в прекрасном находят дурное, – люди испорченные, и притом испорченность не делает их привлекательными. Это большой грех.

Те, кто способны узреть в прекрасном его высокий смысл, – люди культурные. Они не безнадежны.

Но избранник тот, кто в прекрасном видит лишь одно: Красоту."

Это эпиграф к концепции игры. Как и любой эпиграф, он был предпослан с умыслом. Тот, кто видел уют, косяки, кто копался в метафизике, кто мучился моралью, вопросами соответствия первоисточнику и вопросами высокого смысла – избранником не оказался. Увы. Игра сама по себе является текстом, и этот текст был прекрасен. Прав был тот, кто им просто наслаждался.

Удивительно, но факт – на игре конфликт между светом и тьмой действительно решался эстетически (потому что теоретически или этически решать там нечего, Толкиен все сказал). "Прекрасное" было ведущей категорией игры.

Во всяком искусстве есть то, что лежит на поверхности, и символ.

Кто пытается проникнуть глубже поверхности, тот идет на риск.

И кто раскрывает символ, идет на риск.

В сущности, Искусство – зеркало, отражающее того, кто в него смотрит, а вовсе не жизнь.



Символом этой игры являлись три сильмарилла. Каждый из них отражал одну из возможных эпических судеб – удел Государя, удел Влюбленного и удел Поэта (барда). Каждый из трех путей проверяется смертью. Государь гибнет за свой народ, влюбленный – за избранника, поэт – за правду.

Сильмариллы были олицетворены. Каждый, кто сталкивался с ними по игре, может понять, каким путем он шел, и какой удел принял. Например, путь Гвиндора оказался путем любви, путь Берена и Лютинен – путем поэзии, путь Финрода – путем государя.

К уделу барда имеет отношение лембас как хлеб поэзии (ее плоть, та благодать, что впервые открывается читателю через приобщение к слову, если это приличное слово. Это первое соприкосновение с бессмертием) и здравур как вино поэзии (ее кровь. Это то страдание, что раскалывает сердце, заставляет его петь и делает из читателя собственно барда, не потребителя, а творца слов).

Не думаю, что каждый персонаж осознал все обертону предложенной авантюры. Вино поэзии в конечном итоге каждый толковал как мог. Тем не менее весь "Сильмариллион" являлся ни чем иным, как поэтической метафорой человеческого бытия, и каждый герой профессорского мифа – это перенос на игрока/человека темы власти, поэзии или любви. Сильмариллион – это

игра о сущности поэзии. О безупречной форме, которая делает ужас обыденного существования приемлемым.

Это сложно и непривычно. Потому что по мере оформления призвания человек сталкивается с непониманием и одиночеством – по избранному им пути он может идти только один. Как сказано в прекрасном тексте Мишеля Уэльбека: "По мере приближения к истине ваше одиночество будет все более и более полным. Прекрасный, но безлюдный дворец. Вы ходите по пустым залам, где эхом отдаются ваши шаги. Воздух чист и неподвижен, все вещи словно окаменели. Временами вы начинаете плакать, настолько четкость очертаний невыносима для глаз. Вам хотелось бы вернуться назад, в туман неведенья, но в глубине души вы знаете, что уже поздно.

Продолжайте. Не бойтесь. Худшее позади. Конечно, жизнь еще потерзает вас, но вас с ней уже мало что связывает. Помните: вы, в сущности, уже умерли. Теперь вы один на один с вечностью."

Самое тонкое и глубокое в Сильмариллионе – это то самое соприкосновение с вечностью. Это был определенный риск. Иной подкоп под поверхность Сильмариллиона не планировался, потому что под поверхностью искусства, под расшифровкой символа ищущий обнаружит сам себя.

Можно простить человека, который делает нечто полез-

ное, если только он этим не восторгается. Тому же, кто со-здает бесполезное, единственным оправданием служит лишь страстная любовь к своему творению.

Всякое искусство совершенно бесполезно."

Этими словами Оскар Уайльд с лихвой оправдывает каждого из мастеров, каждого из игроков и все их совместное творение.

Концепция игры

"Квэнта Сильмариллион" от Исхода Нолдор (включая по-гашение Дерев) до Войны Гнева. Мы хотим рассказать (и услышать) историю от начала до конца.

История состоялась. Для ее пересказа не хватит места и времени. После игры многие игроки желали переписать Сильмариллион по горячим следам и прошедшим событиям, Ангбанд собирал информацию и рвался в бой. Я не верю, что кто-нибудь это сделает, потому что не верю в длительный пыл. Пена отстаивается, и лень берет свое. Но мне смертельно жаль этого многорукого игрового Текста, жаль мелочей и подробностей. У меня нет всей информации. Например, я знаю, что в отличие от оригинала, клятва сыновей Феанора была исполнена. После падения Ангбанда Куруфин взял сильмариллы. Мелькор, наконец, отлучился их хранить, а Валар они были не нужны. Один сильмарилл по-

жизни потерялся прямо на Войне Гнева. Это прекрасно, потому что это правдиво. Ему место не на земле, а на небе.

Стиль

Модерн. Это, как сказал О.Уайльд, "мечта о форме в те дни, когда царствует мысль".

Из множества определений, данных этому стилю, можно сделать обобщенный вывод, что модерн – это отказ от классических установок просвещенческого искусства, отказ от рации, отказ от прагматизма.

Здесь следует выразить благодарность Майар и их невидимым миру слезам.

Ариен, майа, что правит солнцем. Никто этого не видел, ни одна живая душа. Рано утром в семь утра Лиссэ села на лошадь и объехала полигон, держа в руках плод Лаурелина. Он был привезен из Валинора накануне. В этом поступке просто ради полноты мира – не зависимо от свидетелей и эффективных последствий (какие последствия, когда солнце так и так взойдет) – вся игра.

Главным объектом изображения в искусстве становится Недостижимая Красота (безвозвратно утерянная в прошлом), главным настроением – тоска по прекрасному, главным конфликтом – противостояние Естественное – Искусственное (ложное), главным героем – художник. Поэтому мы не делаем ни магии, ни экономики, а с войной мы

обойдемся просто по-зверски. У нас будет побеждать (убивать) красота.

Стиль модерн был блестящей находкой. Действительно, отсутствие магии, экономики, демографии, уровней обучения, хитовой боевки и прочих систем погони за эффективностью позволили развернуть толкиеновский миф, простой и величественный. Ничто так не мешает играть, как бесконечные чиповые ограничения. И ничто так не помогает, как свобода воображения.

Нельзя сказать, что с этой свободой у нас дела обстоят хорошо. Годы чипоболов и многопунктовых правил отучили людей чувствовать себя в игре так же свободно, как на собственных кухнях. Я наблюдала интересную картину: правил нет, но многие игроки ведут себя в соответствии с уже сложившимися штампами, словно все чипоболы выбиты золотыми рунами в их голове.

Противостоянием Естественное–Искусственное занимался Ангбанд, и весьма успешно.

Ангбанд

Человеком этого года, безусловно, был Брайн. Именно такой Ангбанд нужен был игре по Сильмариллиону, я счастлива, что в моей жизни это произошло. Говорят, Ангбанд до сих пор не предьявил вездливой общественности того, что же именно он делал и как все это надо было понимать.

Со своей стороны хочу сказать, что Ангбанд не планировался как морально–нравственный тренинг, никакой выбор там делать было невозможно, потому что играли не в выбор, а в страдание, натурально, и предлагаемые "обстоятельства выбора" выглядели как битва искусственного света с искусственным разумом. Одним словом, делаешь ты выбор – и какой, или не делаешь вовсе, все равно нахлебаться. Игра должна была идти не с игроками, а с их персонажами. Работать с ними надо было изощренно и на высоте, ничего не пожалеть для того, чтобы всяя ощутил себя эльфом в плену у черного врага. Страдания требовались возвышенные, муки – адские, позы – благородные, речи – коварные, ходы – архетипические. Опирались на дамские фанфики по профессору, выкаченные из интернета. Награда герою – публичная и страшная смерть (изготовленные иконы). Чего добивался Ангбанд? Чтобы эльфы ощутили себя эльфами (стали ими), люди – людьми, гномы – гномами. Ангбанд был институтом критики.

Самое сильное ощущение от персоны Мелькора – сила, лишенная грубости. Юность мира! Самое сильное потрясение – игроки–эльфы до сих пор играют в пионеров–героев и по жизни выясняют, кто что смог перенести и сломали ли его. Загадочна ролевая душа.

Об оружии

Основным оружием на игре является красота. Стильность одежды и герб Рода (Дома) дадут вам хит. Правильная речь даст вам еще один. Красота поступка даст вас нечто большее, чем хит (сюрприз).

Это был осознанный обман. Хитов на игре не было, а стильность одежд, гербы и прочая эlegantность была. С большим удовлетворением могу констатировать, что гербы работали на 100% (форма определяла пол, отсутствие герба озадачивало, пустой герб однозначно говорил, что перед вами феа, перечеркнутый или поуродованный герб – ходка в Ангбанд с последствиями).

Однако красота поступка обманом не являлась. Вся нечисть – балроги, Саурон и слуги Моргота складывались сами под светлыми персонажами, если действия оных не были халтурны, худольны, и примитивны. Убить оружием "врагов" было нельзя. Нечисть убивалась голыми руками (забиралась с собой в небытие). Герой погибал. В том и суть подвига – бессмысленного и беспощадного. Младший Амбарусса, чье владение оружием мне лично совершенно не внушало доверия, рассказывал, как его дружина закрывала его щитами перед балрогом. Балрог взмахивает хлыстом – передний ряд ложится замертво. Машет второй раз – ложится второй ряд. Амбарусса

отчетливо понимает, что сейчас здесь поляжет весь народ, и защитить его некому и к тому же неизвестно как. С воплем "Что ж ты гад делаешь!" он кидается на барлога и хватает его за шиворот. В тот миг ему было все равно. Погибают оба. Народ спасен. "Лежу на земле, – говорит Амбарусса, – и не понимаю: дурак я или герой"

Точно так же поступил Феанор. Глорфиндейл одолел Саурона и остался жив благодаря беспрецедентному поведению. То же самое можно сказать о и добывании Сильмариллов. Один из них был отдан Морготом самолично тому, кто поразил его воображение. Это была девушка из отряда Финрода.

Отыгрыш

Считать, что пиком совершенства нам кажется то, что называется "отыгрыш", будет неверно. Театр кончается там, где кончается сцена. Когда все взаправду – дурные отыгрыши отмирают. Когда все стереотипы наполнены мясом, глубиной и жизнью, есть некая уверенность, что в результате получится живой миф, а не отыгрыш.:-) В этом месте, где слово стало мясом, нестойкий читатель должен умереть.

Комментировать нечего. Все это правда. Слово стало мясом и обитало между нами.

Уровень "экстрима" каждый определял для себя сам. Был уровень средней легкости,

был уровень повышенной крепости. Кого–то этот последний со стороны пугал. Нефиксированность и необязательность полного погружения в игру были благом. Благодаря этому погруженных было подавляющее большинство (ориентация на соседа).

Любопытно, что менее адекватными были игроки, как раз рассчитывавшие на "отыгрыш". Это видно на видеопленке во время валинорских событий. В живом теле игры, в живых обстоятельствах, где все чуть–чуть не так, как в книге, мотивировки сдвинуты, темп велик и страсти кипят, готовые слова и заученные позы бьют мимо цели.

Вообще, на этой игре было много **настоящего**: захват кораблей, штурм Михайловской запыры с рюкзаками и знаменами, пробуждение Людей с первыми лучами солнца, возведение крепостей и пределов в игровое время, лодки с мертвыми до Валинора, Палаты Намо, страшный и мучительный Ангбанд, где не убивают, потому что мертвый "реотипы наполнены мясом, глубиной и жизнью, есть некая уверенность, что в результате получится живой миф, а не отыгрыш.:-) В этом месте, где слово стало мясом, нестойкий читатель должен умереть." Комментировать нечего. Все это правда. Слово стало мясом и обитало между нами. Уровень "экстрима" каждый определял для себя сам. Был уровень средней легкости,

ные понты заставляют усомниться в искренности намерения), история Амариа. Легко быть согласной ждать до гроба, когда к этому готов, когда ясно, что все разыгрывается по нотам – он уйдет, а ты остаешься, а потом вы обязательно встретитесь (в игре, в Валиноре). Но когда этот сюжет разворачивается в ином времени – он уходит на пути Людей, а тебе там делать нечего, остается лишь ждать, и известно, что встретитесь вы только в Арде Исцеленной, в конце времен – эта история, которую нельзя запланировать и можно лишь пережить онлайн, она воистину является проверкой личной веры. Спасибо, что эта проверка была.

О Валар

Это не мастера. Валар на игре есть и находятся в Валиноре. Правительство сидит в Уайтхолле.

За счет созданной системы принадлежности всех эльфов к той или иной Стихии, валар были на обоих берегах. Странное чувство испытываешь, сравнивая после игры игровые судьбы. Это отлично выделось в Мандосе. Герой – перворожденный Варды – погиб в Ангбанде – улыбается, герой – перворожденный Варды – погиб в бою – улыбается, герой – перворожденный Варды – не погиб – улыбается, герой – перворожденный Варды – потерял руки-ноги – улыбается. Герой – перворожденный Намо

– погиб – задумчив, герой – перворожденный Намо – отбрил балрога – задумчив стоишь и чувствуешь, что тебя распирает от гордости: "Мои, мои". Это ложная гордость, для нее нет основания. Это состояние измененного сознания, но в игре это абсолютная реальность. Спасибо за нее.

Отдельная благодарность моя обращена на Ирмо и Эсте – Динно Торгашева и Тошу Калковиди. Эти два модерниста, похожие как брат и сестра, создали на пустом месте настоящее поэтическое кафе. Конечно, назвать его следовало бы по-другому, но суть остается той же: кофе, пустые троны, разговоры о Сэллинджере, Бодлере или о чем угодно, постоянный белый слог, постоянное возвращение. Позвоня не знает времени, авторства и границ. Спасибо за это.

Мелиан рассказывала историю, связанную с Валар. До игры она не посетила Валинор, поскольку занималась Дориатом. Но перед игрой видела, как мы делаем для валар гербы – лазерные диски с "музыкой Айнур". Диски эти были запоротые, кроме одного, который достался Мелькору – там была какая-то игра, не то "Варлофт", не то "Герои-3", что всех особенно смешило. Потом началась игра, все благополучно забылось, Дориат занимался своими делами, и вот туда явилась Йаванна под личиной огородницы или как-то в этом роде. Она явилась персонально к своей Майе

Мелиан, дабы ее ободрить и угостить апельсинами. Дела в Средиземье уже стали скорбными, Дориат принимал ходяков, Лютиен полюбила Берена, у Мелиан перед глазами было в тот час черно, и Йаванны она по жизни в глаза никогда не видела.

– Не печалься, – говорит Йаванна. – Все пройдет. Жизнь всегда права.

– Плохо мне, – говорит Мелиан. – Жизнь стала тяжелой.

– Мир живет, не взирая на наши тяготы, – говорит Йаванна, беря Мелиан за руку. – Послушай, как бьется его сердце. – И прикладывает руку Мелиан к своей груди. И Мелиан **ощущает под тканью тот самый диск**. Полный инсайт.

Этот незначительный в общении для игры случай – личный, периферийный – гораздо значимее для меня, чем рассчитанная заранее и осуществленная по тексту осада крепостей, сюжетное восшествие на престол того или иного владыки и прочие события. Это то самое, что показывает, насколько объемным и живым был созданный мир.

Об эльфах

Все эльфы делятся на Дома.

Это была одна находка игры – все эльфы разделены на шесть Домов, у каждого свой цвет, свой Лорд и свои примочки. Великолепное зрелище, лишненное пестроты, осо-

знанная клановая принадлежность, единство в многообразии, тихая гордость за "своих", удобство организации.

Главы Аманских Домов (Ингва, Финва и Ольва) Обладают особыми свойствами крови.

От идеи со свойствами крови мы отказались до игры, так как было неясно, как этим пользоваться, если магии все равно нет. Однако у каждого Дома эльдар был свой стиль и свой способ бороться с Врагом. Очевидно, это и есть свойства крови.

Телери

Кирдан Корабел (Келег), Ольва (Акир), его супруга (Эрвинг) и все телери Альквалонда. Их игра будет видна на видеопленке. Их незаметные труды по добытию лодок и транспортировке народа между двумя берегами не видны. Но без них ничего бы не состоялось. Гавани мне видятся безупречными. Гавани обоих берегов.

Благодаря иркутской команде и всем, кто играл вместе с ними, два профессорских понятия "море и эльфы" наконец-то соединились во плоти. На фоне плота, построенного атани – конечно, он был при парусе и веслах в виде крыльев, но все равно остался деревянной платформой – обычные серые выцветшие лодки казались плодом совершенно иной, изысканной культуры. Фантастическое зрелище – большая вода, скалы, длинная лестница вниз, береговая пена,

долгий пирс, от которого отходят веселые лодки. У гребцов закатаны рукава, а под рукавами жемчужные браслеты. Тишина, гербы на груди цветные и пустые. Воды Леты.

Война Гнева. Ваньяр и Вальгар грузятся в лодки, честные телери гребут. Звучит "Полет Валькирии". Лодки начинают сшибаться боками и идти юзом. Они не могут разехаться. Музыка играет, честные телери гребут. Одна из лодок на буксире, и буксир постоянно рвется. Телери висит над водой с канатом. Это самая веселая война в моей жизни.

Страшные светозащиты после Войны гнева, шторм, буря, Гавани закрыты. Телери, отзовившие ваньяр, застревают в благой земле. Дымное, влажное утро. Лодка от Валинора еле виднеется в тумане. Она едва движется, словно спит. Честный телери возвращается домой. Гребца почти бездвижно лежит Финрод Фелэгунд, его волосы плещутся в воде. Герои и их пост-игровой синдром.

Нандор

Судя по истощенной любви к ним некоторых гномов, нандор были хороши.

Синдар

См. в сети отчет Мелиан о Дориате и Митрима. Это были эльфы, рожденные для мира, а не для войны.

Калаквэнди

Соображения объема не позволяют сказать ничего,

кроме пары добрых слов. См. сетевые отчеты.

Каждый из Трех Домов имеет для меня некую характерную историю.

Феаноринги. 20 июля на полигоне появился человек в форме, который хотел всего. Белерианд разобрался с ним, как смог, что-то налил, что-то подписал, и мент отправился в Валинор. Там с ним случилась оказия, ставшая лучшим анекдотом игры.

По приезде в Валинор мент пытался представиться по всей форме и потребовать мзды, но валинорцы тормозили как настоящие бессмертные, и долго не могли понять, что это за явление. Денег, водки и любви у них не было всю игру, переписываться им было лень, я уверена, что половина из них вообще про это не узнала – информация по маленькому Валинору не ходила никак. Зато в Мандосе на берегу сидел мертвый к тому времени Феанор. Он сидел в своей черной нолдорской рясе и думал свои мучительные, философские думы. Он сказал менту – давайте я с вами поговорю, времени у меня много, все равно никто больше, чем я, тут не знает. После часа беседы все понявший мент сел в лодку не солоно хлебавши. Перед отплытием он оглянулся и сказал: "Ну что, того? Благословите, отец Феанор!" Черные одежды сделали свое дело.

Финголфинги и финарфинги. Отряд финарфингов после

потери Минас–Тирита шел через Хитлум. Там им открылась фантастическое зрелище. Открытые ворота и поле, усеянное телами. В центре поля лежал двухметровый Финголфин без признаков жизни. И ни одной живой души кроме жены Финголфина, которая убивалась над тем, что никто не может даже похоронить ее супруга. С трудом волоча двухметрового Финголфина к наспех сооруженному костру, финарфинги отдали ему положенные почести по законам военного времени. Они оставили за собой дым и одинокую женщину у разбитых ворот. Она отказалась уходить.

Гондолин.

Это была странная страна с собственной суб–культурой. Мощные стены, тайные тропы, ответ всем желающим заглянуть в гости: "Но вы должны понимать: после того, как вы посетите Гондолин, у вас будет только два пути – остаться там навсегда или умереть". В результате никто не знал, где Гондолин находится. Когда Ангбанд искал его специально, ибо час пробил, он его не нашел. Только Берен был вынесен оттуда орлами и брошен посреди лесов. Берен тоже не ориентировался, он не нашел дороги в заселенные области и забрел в Дориат. Случайно, с заднего хода, через буерак, где эльфы не ходят. Результат – Ле о Лейтиан. Спасибо Гондолину, что принял в этом участие.

О Людях

Люди "просыпаются" с первыми лучами солнца. Они просыпаются за пределами игровой территории и начинают движение на Запад. Это вторая волна экспансии в Белерианд (первая – нолдорская – осуществится накануне). В течение дневного перехода с ними случится много странного и, возможно, непоправимого.

Атани. Я не ожидала, что это будет так хорошо. Всю юность мира взяли себе люди. Разница культур была разительной, причем обе они были "светлы". Потрясающее зрелище – людские стоянки под открытым небом без тента, навеса и прочих благ цивилизации. Льет дождь. Вдалеке высятся стены Гавани, добротнейшие ворота. Между ними и людьми стена ливня. Люди сидят в траве рядом с чахлым, заливаемым косяком и обсуждают семейные дела. Другая компания людей по колено в воде и дожде строит плот с мачтой. Будущий Вингилот. Их жены носят им еду. Больше в Средиземье никто не шевелится, кроме тенниц Ангбанда. Мрачные нолдор скорбят в крепостях среди благ цивилизации. У них сплошные беды, утраты и погребальные тризны. Они стары, опыты и разочарованы. Думаю, мастер людского блока Еля Карева долго потирала руки, видя, как ее 52 игрока поставили на уши и лишили речи 300 эльфов. Потому что говорить с людьми большин-

ство эльфов так и не научилось.

Большим потрясением для меня было известие, что не все атани состыковались на станции перед "походом на Запад" – были те, кто приехали отсюда самым поздним рейсом, никого не встретили и пошли ночью своим ходом. Они прибыли раньше прочих и удостоились зрелища – переход Финголфина "через льды". Последний принял атани за вражье отродье, и его эльфы изъявили желание поохотиться на них. Атани скрывались в чаще. В этом есть нечто совершенно правильное, и те и другие были более чем адекватны. Прелесть в том, что никто ничего не рассчитывал заранее, все просто ошиблись.

Люди реализуют на игре принцип свободы воли и свободы выбора – за кого и во имя чего отдать свою единственную жизнь (без надежды на возрождение).

Здесь уместно было бы привести отчет Ели Каревой "Зачем люди все–таки пришли на Запад".

О Гномах

Гномы есть и у них своя тайная жизнь вместе со своим тайным языком.

Благодаря гномам на игре экономики не было, а торг был. Нарготрондская история с мифрилом, нудные договоры об аренде земли с Финродом и его родней, злобные карлики, приклеенные бороды, поход в

Ангбанд за красотой, который закончился у Ангбандских ворот снятием со стены пленного эльфа, и, очевидно, тем полностью накормил эстетический голод, случайный угон корабля до Валинора и обретение там вечной молодости – за это я благодарна им всем и их мастеру Денису Жердеву. Он создал им язык, легенды и тайные клады. Неизвестно, насколько они всем этим пользовались. Очевидцы утверждают, что, когда у гномов появились женщины, одна из них тут же пошла к эльфийскому князю Финдекано заявить о себе и на него посмотреть. Говорят, он ее разочаровал.

ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ

Взнос и куда он пойдет, если кабаков нет

Он идет он на аренду лодок (в том числе моторных), еду–питье в палаты Намо (где, быть может, придется сидеть до Войны Гнева), на возведение надгробной плиты на нехорошем утесе, на обеспечение бардовских точек вином и пищей, на аренду полигона, за которую физическим лицам не делают скидок, на генератор для музыки с той стороны луны. Это в сумме составляет около 60 тыс. рублей. Остальное съедят значки, подвоз провианта, рация и ЧП (приход милиции). Одним словом, одни убытки.

Я считаю, что игры не должны быть коммерческими и приносить доход. Возможно,

должно быть по–разному – одни игры коммерческие, другие нет. На нашей игре мастера платили взнос на общих основаниях, а не получали зарплату за работу. Сколько каждый из них внес по собственному разумению в игровой процесс – антураж, загрузочные поездки по стране, продольство и т.д. – это вообще неподсчитываемые суммы. Я считаю, что это честный вклад, потому что каждый получает пропорционально тому, как он вложился.

Наш взнос составлял 100 рублей. На полигоне мы брали по 200 с тех, кто был способен расстаться с этой суммой без скандала. Поэтому по 200 р. мы сняли с десяти человек. Все прочие уверяли, что отравили деньги по почте или что не успели их отправить, или что у них больше нет. У Ангбанда была собственная бухгалтерия, что–то они сдавали, что–то нет, это надо узнывать у них, но лично у меня претензий или вопросов к ним нет, потому что каждая копейка их трат была на виду.

Мы остались с нулевым балансом. Были заказаны значки на Сильм и на Готику (потому что в прошлом году вообще взнос не собрали, там хватило только на вино). Значки обошлись в 7500 р. Поскольку значки были заказаны на взносные деньги, я посчитала жлобством их продавать по себестоимости, так как получалось, что они уже оплачены. Готику я раздавала за так, а

Сильм продавала по 10 р. Половину Сильма я раздала игрокам, чей вклад в игровой процесс мне показался и без того большим. Значки, у которых отламывался крепеж, я меняла на целые. Прибыль составила 1500 р. Это вся прибыль, с которой я осталась на конец игры. Из нее 500 р. ушло к Брайну на билет домой, у него не осталось ни копейки. 700 р. ушло на билет и бинты Финвэ, которого побили голники города Катера после игры. 300 р. мы пропили с Финродом Фелагундом и Тирином Турамбаром, о чем не жалею.

Точно сосчитать общий взнос невозможно, поскольку до игры была собрана половина от ожидаемой суммы – 25 тыс. р. Остальное собиралось на полигоне, но не фиксировалось.

После игры я с большим облегчением уничтожила все временные файлы Сильма, в том числе и раздел о взносах. Но по памяти можно восстановить статьи расходов (они бросят свет на доход)

Полигон – 6 000

Проживание в гостинице человека, бравшего полигон (Анатолия Петровых/Феанора), пока его мотали по лесничеству – 300

Лошади:

Прокат – 2 100 (100 – овес, 1000 внес Боря Батыршин)

Полигонная конюшня (полиэтилен, ведра и т.д.) – наоборот, 500

Лодка для седел, овса и переговоров с башкирским на–

селением п.Аракаево – 200р.рейс (4 рейса)

Значки – 7500

Лодки, завозящие игроков и их имущество перед игрой – 100 р. рейс (возили три дня) – допустим, 1000.

Лодки на перевозку нолдор в Валинор перед игрой – 50р.рейс (было 5 лодок) – допустим, 2500

Лодки на исход нолдор – допустим, 2000

Лодки на всю остальную игру – допустим, 3000

Вино на бардпойнт (8 бут. портвейна) – допустим, 500

Светильники туда же (абажуры) – 200

Валинор (блестки, еда, сок, бананы, апельсины на экологические рейсы в Средиземье) – допустим, 2000

Могильная плита, цемент, ведро под раствор + доставка на машине – 3000

Машина под знамена, тенты, инвентарь – 1000?

Итого: 31 400

Думаю, что помимо этой суммы на лодки ушло больше, потому что их гоняли постоянно и постоянно ходили ко мне за деньгами на бензин. Больше чем 7000 в моих руках никогда не было – пока не осталось ничего. Полагаю, что деньги ушли еще на машины, потому что их точно заказывали, и они были (типа газель). Что-то ушло на разведдействия – по поводу маршрута для атани (ездили игротехники на остаток от 8000 Феанора), на подпой лесника, на вино для Валинора. Что-то заплатили за

изготовление дракона (голова). Тысяч 40 можно отследить. Остального не ведаю.

История моих бедствий

К тебе придет твой эльф, и разорвет тебе грудь, И это будет финал твоих придуманных тайн

(Олег Медведев)

Игра началась для меня с того момента, как Антон Трубников решил не пускать нас на полигон, и я закричала, что не хочу войны, а вокруг нет никого, кто вступился бы за мои интересы, и придется мне воевать, как уроду, а я мирный эльфик. На что Юлия Зубарева сказала – вот Финрод Фелагунд тоже не хотел воевать, а пришлось.

С этого момента все было кончено. Я впряглась и увязла по самую макушку. Ком нарастал по мере приближения игры.

За лошадьми я ездила трижды. Это было принципиально – поединки Финголфина, встреча людей эльфами, страшный Моргот на коне. Была четкая договоренность, приехал Боря Батыршин, был куплен инвентарь для конюшней – но перед игрой выяснилось, что ни один из коневодов лошадь давать не хочет: одна не подкована, другая же ребяка, третья нужна на сенокосе именно в эти дни. Зная, что народ эту лошадь уже ждет и на нее надеется, я испытала

стресс. В конце концов нам повезло – причем Боря со спутницей уламывали хозяев, а я читала на лавке розарий. Очевидно, розарий сработал.

Еще были рации. Их привез Финрод и честно отдал мне. Одной я тут же свернула шею.

Потом появились люди(!). Это была горстка атани во главе с Турином и Береном, которым здесь совсем не место, так что пришлось везти их в с.Аракаево и просить стоять там и встречать своих. Чудесные люди не сопротивлялись.

Да, еще мы с Фелагундом вкапывали могильную плиту (оправдание прозвища). У него было ведро цемента и совок, и никто из нас не представлял, как это делается. Никто Дэн параллельно передал мне ингредиенты для шары, думая, что они поспособствуют моей радости, и их мы тоже взяли с собой, потому что было некуда девать. Плиту вкапывали впятером в ритме эльфийского фокстрота (легко и беззаботно), тут же и помянули водкой для шары. Это оказалось натуральный спирт, но поняли мы это не сразу (виновато эпическое пространство).

По наивности своей я думала, что самое страшное позади. Не тут-то было.

Перед началом игры в Валиноре Юлия Зубарева (Намо) слегла. Виноват был не только портвейн, но это никак не меняло дело – она, мастер по Валинору, слегла, и трогать ее категорически запретили до утра.

Как начинать игру, никто не представлял. Известно, что только двоим легко договориться. 14 валар не договорятся никогда.

Ужас еще в том, что днем лил дождь, прибывшие нолдор мокли под ним и кляли весь свет, надо было готовить костры для них и для праздника, но нолдор были не в состоянии этим заниматься, и было совершенно очевидно, что это и есть дети Эру (средняя группа), а заниматься бытом будет большой, гуманный, добрый и практичный Брайн. Мелькор.

Это было невыносимо, и я строила валар-мужчин.

Потом время вышло, и составилась "закулисный" махнаксар, в котором на месте Намо зияла брешь. С большим трудом измочаленные предыдущими траблами Валар вспоминали, какие же аспекты Эру они представляют. Это необходимо было вспомнить и проговорить не только ради тостов на пир, но и для нас самих, для тела игры. Намо – это справедливость и закон. Что представляет из себя мир, лишенный закона и справедливости? Я ужаснулась. И предложила Тулласу сказать это вместо своей "защиты". И стало так. Таким образом можно официально сказать, на Сильм-экстриме справедливость была, а безопасности не было. Очевидно, таков рок.

Потом начался сам пир, и меня приотпустило. Но не надолго. Потому что я была вынуждена все еще махать рука-

вом (я махала им с 12 дня и несколько притомилась. Никогда не думала, что организация такого безобразия, как начало игры – столь выматывающий, тяжелый и инертный процесс). Место Варды после погашения Древ однозначно было на Таникветиль (в дальней палатке), а вот у Намо должен был быть коронный выход. Но Намо не было, и я не могла оставить пост. Мы договорились, что каждый из валар по мере обстоятельств как-то озвучит предупреждение Намо, потому что надо спасать положение. Слов Намо никто не помнил и не представлял, о чем предупреждать.

Только я их отлично помнила, поскольку накануне написала огромное изложение по профессору, дабы понять, насколько, что же он такое наваял на самом деле. Я была готова произнести эти ужасные слова, хотя это бы не лезло ни в какие ворота. Ладно, понадеялась я, как случится, так и случится.

Развивающиеся события были крайне эмоциональны, я с большим удовольствием предалась бы просто созерцанию. Но было нельзя. Меня постоянно тащили на ковер: "Варда – выйди!" "Пусть выйдут Варда!" Я чувствовала себя двоечницей перед бесконечной школьной доской. Единственное, что я запомнила по-настоящему из всего этого Начала – три пары глаз, в которые мне пришлось смотреть. Глаза Феанора – полные такого пре-

зрения, что даже знобит, глаза Финголфина – детские, наивные, совершенно невинные, глаза Финрода – тоже детские, но далеко не наивные. Каждый сказал мне, за чем он идет в сирые земли. Я все намотала на ус.

После этого я уехала в Бельерианд вместе с Икторном – по серии причин, но еще и потому, что невозможно было больше вызываться на ковер и благословлять девиц.

Приехав, я тут же переоделась и залегла в кустах на мысу. Я разбудила какую-то орлицу и экспроприировала бинокль с охрененным увеличением. Над миром стоял мрак. Эльфики не плыли. Их было не видно – только слышно. Я возвращалась к палатке, хлеба кофе – и снова шла на пост. Эльфики не плыли. Начал светать. Меня посетил психоз. Рядом подкрались орки с балрогом, расписные и прекрасные, как продукт фотшопа. Я сошла к ним и сообщила новости – во сколько должны по последним данным приплыть эльфы. Но они не плыли. Дважды я ошибалась, принимая за лодки какую-то бню, металась по горе в поисках лучшей точки для обзора. Наконец они поплыли! Это было неопишимо.

Пристали они не там, где было договорено, а скучковались под скалой самым подлым образом. Я сбегала к оркам и сообщила им эти новости. Орки попрятались. Потом была битва-под-звездами,

показательно продувая черной стороной, но это все было не важно – важно было ощущение совершенной подлинности происходящего, и тут для меня все было кончено вторично.

В следующие дни меня подмывал игровой процесс, потому что через некоторое время после высадки в мою палатку залез Финрод, не спавший, судя по виду, более суток, а через два часа у него должна была состояться встреча с атани. Я связалась по рации и получила подтверждение. Когда я его разбудила, чувствуя себя душешителем младенцев, он сказал – пошли со мной. Я отказалась, потому что это не барское дело. Он сказал – да ладно, пошли, поддержишь, если что. При выходе из палатки на меня выпал неизвестный мужчина и протянул руку: "Это вы Лора? Спасибо вам большое за Финрод-Зонг". В полном помешательстве я отодвинула его и сказала: "Ага. А теперь не мешай нам делать его по жизни". Это было последней каплей. Я подумала – я заварила эту кашу, и надо поддерживать человека, не спавшего более суток. Два с половиной дня выпали из обычной жизни. Я очень долго их не забуду.

В промежутках меня возвращали к суровой реальности братья по цеху. Приходили Брайн, брат Жан, Корсар и Икторн. Они хотели знать, какие такие полномочия взял на себя Боря Батыршин, что считает себя майей Оромэ и не дает Брайновым тварям ходить по

Ард-Гален. Я долго не могла понять, почему бы не спросить это у него самого, но выяснилось, что Боря никого не слушает и ссылается на меня. Горючее разбирательство длилось около двух часов, никто не желел брать не себя ответственность в решении этого вопроса, меня ругали и препирали к стенке, сокрушались, цитировали Батыршина, перечисляли свои соображения и порушенные Борей планы, и хотели волоочь на Анд-Гален к коню, но я не могла идти, потому что на бард-пойнте собрался народ, он желал петь, пришла Мелиан с Люттиен, они слушали сказки Митрима, одним словом я взгрелась и сказала, что если четыре взрослых мужика не могут договориться с пятым – то я пришью себе пластиковый гульфик прямо сейчас. Они поняли и пошли разговаривать с Борей без меня. Они с ним так поговорили, что через полчаса пришел он сам – и с тем же вопросом. Я боюсь разговаривать с Борей Батыршиным, потому что он эмоциональный шантажист. Потянулась бодяга, я злилась и в сердцах кляла мужиков. Наконец, все кое-как уладили и простили друг другу. Пять минут блаженного отдыха – и из-за кустов выходит МЕРТВЫЙ Финрод. Это был капец. А как же Берен, сильмарилл и застенки инквизиции? Очевидно, никак. Я было кинулась на него тоже под горячую руку, но момент и лицо персонажа были неподхо-

дящими. Он сказал – у меня всегда так, сутки напряженной игры, и в гроб. Плевать, я получил свое. Я начала бляеть – типа, может Намо того и все такое, бывали прецеденты, но он весьма решительно отрезал – играть так играть, экстрим так экстрим, никакой пощады, я сейчас тут нальюсь – я знаю, у тебя есть еще портвейн – и буду здесь блевать, а потом соберу рюкзаки и уеду домой.

Небо мне показалось с овчинку, потому что я знала, сколько он вложил в эту игру и эту роль. Подлый рок ноллдор.

Еще он сказал – кой черт, Лора, тянул тебя за язык? Это имело прямейшее отношение к уделу барда. За два месяца до игры он спросил – не напишешь ли мне песенку о Финроде, было бы прикольно. Я долго внутренне упиралась, потому что после целого Зонга на означенную тему трудно выдать нечто сверх. Но песня тем не менее написалась – женская и слезная, и я ее тут же продемонстрировала. Она произвела определенное впечатление, потому что была вся вдоль и поперек в тоске, фатальной потере, сиротстве и смерти лорда, которого ждешь из-за куста, а он неидет. Перед игрой я ее снова спела Финроду, в качестве финального втролинга. И вот. Кой черт тянул меня за язык? Я моментально поняла, откуда дует ветер и почувствовала себя такой виноватой, что хоть вой. Вино-

ватой, глупой и непредусмотрительной. Что теперь делать с Береном и эльфовой помощью? Мой сильмариллион погребал меня всей своей тушей.

Думаю, это был стресс куда сильнее лошадиного, и в нем я пребывала до конца игры, когда случилось последнее, взявшее пальму первенства.

Вообще, несанкционированные вылазки врагов и смерти ключевых героев попортили много крови. Все читали книгу и знают, кто от чего и когда погиб. До игры с Ангбандом была оговорена стратегическая карта. Но игра – это слабо контролируемый процесс, потому что люди не винтики. Никто не даст зарока, что санкционированная вылазка врага "попугать, чтоб не расслаблялись" не нарвется по дороге на эльфийского героя, который не должен умирать в этот час, но не может и пропустить врага мимо себя. Потому что в игре все находится в состоянии измененного сознания, и враг – это враг, а не игротехник.

Кончина не ко времени Финголфина и Финрода доставила кучу горестей как Ангбанду (по факту обвинений), как Валинору (по факту безответности), так и лично мне. Я их обильно полила слезами. Первая лишила нас понтового поединка с конем (Мелькор готовился полгода, если не обманывает), вторая была прямо в центральный сильмариллионский сюжет.

Одно утешение – погибшие

персонажи находились в теле игры и действовали сообразно образу либо по зову сердца. Никто не знал, что Финголфин вылезет из шатра под стрелу. Никто не знал, что в хвосте колонны, патрулируемой балрогом, окажется Финрод, и что он развернется. Оба могли рационально отсидеться в кустах и там вспомнить, что их час еще не пробил. Маэдрос мог не вызывать на бой Кархарота. Но это была бы не игра, а позор.

Итак, делать было нечего. Я озаботилась как могла историей Берена, и тут у феанорингов случилась травма с глазами.

Накануне у меня из глаза выпала линза, но не от слез, как хотелось бы думать, а от раздражения – я снимала их в сильмарильском домике, где царила напряженная атмосфера, и ни одна душа не смогла поддержать фонарь – я снимала наощупь и профачила зрение правого глаза. Отлично! – сказала я себе, лениво поискав под ногами, – так тому и быть. А утром при штурме Ангбанда случилось в полный рост.

Это было слишком, и я хотела только одного – быстро и незаметно сойти в могилу.

Потом на полигоне обозначился мент, и мой стресс уплотнился. От мента я – беспаспортная, так как не могу заставить себя считать г. Михайловск чем-то большим, чем пригородом Свердловска, где паспорт не нужен – скрыва-

лась в Ангбандской одиночке. В темнице я весьма кстати побеседовала с Гвиндором. Он, судя по всему, сидел там на голой и холодной земле много времени, а сдаваться не хотел, поэтому по выходе из тюрьмы я насела на его мучителей – что они собираются делать с молодым человеком, если он отморозит себе известные органы и потеряет способность к размножению. Я, очевидно, уже дула на воду, всего боялась и несколько раз помянула размножение, отчего мне было обещано совсем скоро, через час, распять его на воротах.

Успокоенная я вернулась домой, по дороге сообщив нортготрондцам, что их Гвиндор будет сегодня распят на воротах, пусть заберут тело (подразумевая – и обогреют его).

Утром явился Боря Батыршин с проблемой Паутины Вайре.

Это была феерическая история. Всю игру Паутину окружали жалобы. Она несколько раз координировала свой статус. Жалобы не прекращались, ползли чудовищные слухи – паутина засасывает всех подряд, она заворачивает мертвых, отговаривает эльфов плыть в Валинор, почему у нас на полигоне Валар, если Валар должны сидеть на другом берегу, а правда ли, что есть Истинные Валар, и они здесь, а не там. Я не верила. Это был абсурд. Поскольку я два дня проходила по полигону, слухи доносились до меня в пути.

И вот час пробил.

По получении полной информации я озверела. Состоялся интересный разговор.

Потом на мысу рядом с местом разбирательства я встретила вернувшегося Финрода. Это скрасило мою горечь и дало некоторую надежду ограбить Мелькора на сильмарилл способом, близким к тексту. Единственная проблема – брату Жану и МинКау в упор не нравилось решение Намо вернуть Финрода с уделом смертного, они хотели бы теперь сгноить его в тьмутаракани десятым сыном халадинов. Они возмущались, говорили, что это пошлость, где все шито белыми нитками, а не экстрим и высокое искусство, и обвиняли меня в желании разыграть театралку. Особенно гневился МинКау. Он прокричал примерно так – "Что за фигня? Приносят Берена, уносят Берена, распишитесь, суют его в Дориат, зовут Люттиен и ставят перед Береном раком!" Я ОЧЕНЬ напряглась. Потому что ничего подобного никто с Ромео и Джульеттой не творил, потому что нельзя так говорить о том, чего не знаешь. Потому что бывают роковые и счастливые случайности, никак не зависящие от мастера. Самым оскорбительным мне показался тон – особенно, где про рак. Это ж не порнуха, это наша любимая Лейтиан! Я им так и сказала – а знаете ли вы, любезные господа, сколько людей делают ставку на этот игровой сюжет? Сколько иг-

роков его ждут? Сколько из них будут счастливы, если он просто состоится – не зависимо от них, как часть текста и мира? "Бу-бу-бу", – говорили Жан и Кау.

События понеслись. Пришла весть, что Берен в Нарготронде и хочет сильмарилл. Я аж подскочила. И послала Борю Батыршина на его коне по горячим следам – тормознуть ничего не подозревающего Финрода прямо посреди поля, дабы сообщить, что ему очередной капец. Пусть будет морально готов. Потом пришли вести о выходе сильмарилльного отряда. Потом пришел Брайн. Он очень удивился, узнав, что к нему уже идут, и тоже пытался переколбасить сюжет по методу всеобщего облома. Я поняла, что буду драться. Я отвела Брайна с холма и долго полоскала ему мозги (бедный Брайн!) насчет любимого сюжета толкинисток, целей и колодок, надежды Бельерианда и отсутствия халтуры. Насчет гениального профессора, лучше которого все равно не придумаешь. Я увязалась за ним в Ангбанд и пол-дороги давала садистские советы, самым ужасным из которых почитаю следующий:

– А вы правда Гвиндора до сих пор у себя держите?

– Я узнаю, – пообещал Брайн.

– Пожалуйста, не забудь!

– Да я не забуду!

– А ты знаешь, что Гвиндор до сих пор не верит, что его король мертв? Он Финроду

присягал и до сих пор упирается, не верит! А Финрод думает, тот давно отмутился!

– И что?

– Из него твои так и так решили икону сделать! Ее надо сделать прямо на финродовых глазах! Одним выстрелом убьешь двух зайцев!

– Я подумаю.

Кошмар.

Но помимо всего этого вокруг меня постоянно крутились девочки, которых я по доброте душевной не могла отшить ни на валарине, не литературно. Они постоянно лезли на глаза, желали не то похвалы, не то затрещины, надсадно обращали на себя внимание и заглядывали в рот. Иногда они говорили. Лучше бы они молчали! И теперь они как-то разом меня обседели, и я еле сохраняла остатки достоинства, потому что готова была жутчайшим образом послать их в эротическое путешествие по просторам России (на `). Спас меня Корсар, который сгреб меня в охапку и повез в Валинор на ковер к Намо.

Когда мы приплыли, я поняла, что я ДОМА.

От восторга и нездоровой моторности сырых земель я не находила себе места – скакала от чертогов Мандоса до чертогов Ирмо, пила кофей, потом была встречена с Амариз. Я почувствовала себя обаянной ей – ее роль сущий подвиг, сидеть все дни в безлюдье и сомнительном уюте в километре от счастья, и не жаловаться.

Я поняла, что должна ее эмоционально поддержать и информационно подгрузить, потому что ее мужик – просто супер, пусть знает и гордится.

Я ей рассказывала финродову бельериандскую жизнь самым душещипательным образом, я очень старалась, чтобы она видела и чувствовала все без ущерба, я спела ей ужасную смертоносную балладу, и вообще, как мне показалось, была как бард на высоте. Я расписала ей ближайшие перспективы. Амариз побледнела, порывисто встала и ушла. "Что я сделала не так?" – спросила я себя и зависла.

Утро было божественным. Все в моей голове встало на свои места, не было ни одного посетителя-дознавателя-ругателя, никакой лихорадки. С этого берега игра виделась совершенно по-другому – величественной, огромной, мозаичной, разной, связанной одной общей волей. Я любовалась ей с этого берега. Так прошло часа три.

Потом был звонок из Ангбанда – спрашивали, что делать с чашей, которую несут люди. "Наполнить кровью!" – не сомневаясь, сказала я. "А с Финродом?" Я отошла подалее от Амариз и стала давать дурные советы. Все было отлично, Берен вышел, сильмарилл вынесла дева из Нарготронда, она отдала его Тинголу, Тингол – феанорингам, теперь с ним по кустам прячется Амбарусса, Галадриэль сбежали карлики, Финрода

раскатывают, дабы Войне Гнева хватило Гнева.

И тут раздался крик – "Вардочка! Там приплыла твоя икона!"

Я понеслась как угорелая. К берегу у чертогов Намо приехала лодка, из нее вылезли умытые, счастливые эльфы с сияющими глазами. Узнав Гвиндора, я тут же начала ликовать, к нам подскочил Гэлмир и сказал – "А я-то знаете почему здесь? Меня схватили и спросили имя. Я сказал – Гэлмир. "Не брат ли ты Гвиндора?" – спросили меня. "Да". "Убить на месте!!!". Одним словом, приплыл выводок героев, и мы тут же стали тусоваться, махать руками, смеяться и говорить белым стихом. Вышел мрачный Намо и погнал меня вон. "Не место смеху в моих палатах!" Я побегала вон, некоторые увязались, говорить прозой я почему-то не могла, меня преступным образом несло. Время стояло – прошло, наверное, много часов, и с каждым из них все больше хотелось жить.

Потом ко мне подошел эльф (его машина ездил до Катера в первый день), и я с двух слов поняла, что он был в отряде Финрода и уже погиб, и ему есть что сказать, и Амариз должна это слышать. Я ее тут же позвала к столу, у которого мы расселись как рублевская тройца, и я просила вещать. Эльф сей чрезвычайно складно говорил. Просто заслушаться – совершенно нехарактерная черта для ролевигов – емко, эмоционально,

просто, с большим словарным запасом. Амариз была мрачна и делалась все эпичнее на вид – тогда я легла на стол. Потому что все было отлично, все получилось, у нас были настоящие короли, настоящие герои, настоящие влюбленные, настоящие эльфы, настоящие судьбы и настоящие поэты. Передо мной сидел один из них.

Потом эльф сказал – я вчера до Валинора не доехал, поэтому остался в разрушенном Минас-Тирите, и сегодня видел, как умирал мой король. Его выволокли на веревках и ошейнике под стены его крепости!

Дальше он рассказал такое, что у меня внутри похолодело. Очень сильно. Я вспомнила свои дурацкие советы и поняла, что натворилось что-то не то. Он рассказал такое и так, что никто не в состоянии это повторить, во всяком случае, я не решаюсь. Я поняла, что слезть со стола не могу. Мысленно я представила, как за мной приезжает милиция, потом как полгода спустя вышедший из психушки Финрод дает мне в репу, как сети лопаются от обвинений в садизме, и как еще через полгода вышедшая из психушки Мелиан – Финродова жена – дает мне в репу. Это был стресс номер 3.

Потом силы ко мне вернулись и я слезла о стола.

На Море белел парус. Он белел уже второй час. Это был невиданный парусный плот с веслами в виде крыльев. "К

нам плывет Эарендил", – сказал Намо.

Мы общались с атани, привезшими нам белое древо "чтоб у вас оно тоже было". Стремительно слагались знаки скорого финала.

Приплыл Финрод и самнамбулически побрел поперек Валинора вдаль. На нем были одни джинсы. Я спряталась в складках местности.

Однако на повестке дня Война Гнева. Слезы – слезами, а надо воевать.

Забили стрелку с Ангбандом.

Долго собирались. Долго отплывали. Лодки сталкивались боками, эльфы рвались в бой, особенно Гвиндор, я находилась в состоянии ступора и могла только дурацки хихикать. С тем и приехали.

Мир был пуст. Играла музыка. Солнце заливало все таким изумительным светом, словно у него сегодня последняя гастроль. Валар неспешно стали подниматься по холмам. Все эльфы, очевидно, стояли под Ангбандом.

Я пришла последней. Потому что сопровождала Оромэ и его "отряд ваньяр" со штурмовой лестницей. Он кричал, что все братья–сестры его бросили и где хоть один из них.

На Войне Гнева были толпы, ободранный тронный зал, какие-то поединки, совершенно расплтанная жижа под ногами, в кругу валар на коленях стоял Мелькор. Я внедрилась, не зная, как далеко зашел

процесс. Говорила белым слогом – очевидно, это меня и спасло, а то и вовсе была бы дура–дурой. Речь шла о последнем слове. Я была за то, чтоб дать, прочие – чтоб не дать, типа, и так все сказано.

Совершенно не помню, как все обстояло, но в какой-то момент стало ясно, что пора ломать Мелькору диск (наши диски были музыкой айнур), а на Мелькоре диска нет. Он его профачил. У хитрой меня был запасной – я надела на него диск и согнула. О ужас, мерзкий пластик ломаться не желал. Куча наших Тулкасов, Оромэ и Ульмо вовремя подошли. Мелькор обмяк, его плечи согнулись. Я наклонилась к нему и сказала – спасибо за игру. И сняла его маску. Брайн был совершенно прекрасен.

И пошел фестиваль. Фестивалили до темноты, застряли в Дорياته вместе с Ирмо. В какой-то момент я увидела салют. Я говорила с Галадриелью, а салют полыхал. Тут я поняла, что это не салют. Это ужасные признаки грядущей небесной катастрофы. Потому что сказано – была битва на земле и битва на небе. Совершенно точно – сейчас весь Белерианд по сцерианию уйдет под воду.

Мы с Ирмо выскочили на поляну – светоэффекты превосходили всяческое воображение. Было подозрительно тихо. Луна на горизонте была огромная и кровавая, такого неприличного цвета, что стра-

хи мои окрепли. Сбоку по небу неслись низкий черный дым. Его можно было бы назвать тучей – но тучи так не ходят. Все заволакивала мгла. Мы побежали. "Надо взять лодки и плыть домой", – кричала я. "Разумеется, ночевть надо в Валиноре!" – вторил Ирмо. Я оглянулась – на нас катилась плотная белая стена. По дороге, поглащая просветы в деревьях – она катилась с большой скоростью. Было совершенно тихо. "Не успеем!" – кричала я, – "сейчас здесь будет Война Гнева, акт второй!" "Успеем", – уверял Ирмо. Подул ветерок. Я по-настоящему испугалась. Потому что весь толкиеновский миф прошел у меня перед глазами под природную аранжировку, и если в начале игры на стол выпал град, разделивший два дома нолдор, теперь можно было ждать чего угодно. Я живо представила, как молния бьет в ствол, и погребает под ним палатки беспечного эльфийского лагеря. Картина была крайне живой.

Мы не успели. Ливень накрыл нас на орлином мысу, где не хотелось оставаться, потому что у нас в глазах был силм, а орлы пели калинку–малинку.

И тут из-за веток вышла веселая компания наших эльфов. Стало ясно, что это знак, и надо бежать на бард–пойнт, и набиться там в палатку. Что мы и сделали. Там мы осмыслили происшедшее за эти пять дней и опустошали остатки моего погребка.

Утром стало ясно, что с нами произошло нечто невиданное. В глазах перекрещивались длиннополые эльфы. Осмыслить это мы не можем.. Поэтому надо плыть в Валинор, плывать на все, вперед, в блаженный край.

...Мы доплыли до Валинора по утреннему туману, и на этом месте история моих бедствий окончательно превратилась просто в историю. В чудесную и навсегда оставшуюся в прошлом историю, свидетелем которой я была.

После отстоя пены

Существуют игры–соревнования, игры–представления и игры–сновидения. Первые два вида – это спорт и театр. Последний тип игр – это то, что ты подразумеваем под словами "ролевая игра".

Я благодарна Сильмариллиону за то, что он полностью расставил для меня точки над "и". Ролевая игра – это сновидение, дарующее опыт или от-

дых. Она предназначена для того, чтобы наша душа не забывала о том, что такое путешествие – в пути туда и обратно. И в том, каким предстанет тебе твой дом после возвращения.

Гилберт К.Честертон сказал чудесную вещь: "Работать – значит "делать то, что не хочешь", играть – "делать то, что хочешь". Суть работы – закон, суть игры – благодать. Кажется бы, довольно просто; но образованные никак не могут в этом разобраться. Не могут разобраться и те, кто ведает просвещением. Джентльмен приучен смотреть на свою работу (дипломатия, парламент, финансы) как на игру, а на свою игру (спорт, коневодство) – как на работу. Он приучен играть в политику и работать на крокетном поле. Поборники новых методов воспитания хотят, чтобы детские игры были значительны и поучительны. Они ставят детей в живописные группы, застав-

ляют их этично танцевать и эстетично зевать. Они хотят влезть в детские игры. С таким же успехом они могут влезть в детские сны. Игра – это отдых, как и сон.

Женщина, которая сказала: "Иди поиграй, Томми", – усталый страж бессмертного разума. Может быть, Томми иногда приходится несладко; может быть, она заставляет его работать. Но она не заставляет его играть. Она отпускает его играть, дает зарядиться одиночеством и свободой, и в этот час не Фребель и не доктор Арнольд занимают собой. Не знаю, удалось ли мне объяснить, что бедные хранят непрезентабельную истину, а мы – прекрасно отполированную ложь. На сегодня я поработал достаточно."

Поиду поиграю.

С уважением,
Лариса Бочарова
г. Екатеринбург

О смыслах, Галлюцинациях и Ответственности

К друзьям, решившим прочитать следующие страницы.

В силу особенности поставленной темы я могу оформить свои мысли лишь на определенном уровне сложности, не прибегая к упрощениям. Я постараюсь быть понятной, но многое делается простым и

очевидным лишь тогда, когда становится достоянием нашего мышления и чувства, а для этого необходимо приложить волю, что-то воспринять, и процесс понимания обычно труден, так как силы инерции нашего разума значительно могущественнее, чем нам было

бы приятно об этом думать. Давным–давно понятно, что там, где люди играют в игры – любые по форме и содержанию – имеется элемент манипуляции, правда не всегда сознательной. То есть принуждение одним играющим поступать по своей воле других иг-

роков. Причем даже момент принуждения не всегда осознаваем обеими сторонами. В ролевых играх предполагается, что момент волевого взаимодействия заканчивается вместе с самой игрой и не вторгается в общий ход жизни непосредственно.

Наибольшими волевыми полномочиями обладают мастера – кто из нас не клял "мастерский прои́звол". Внешне, сюжетно, манипуляции приветствуются, это и есть игра, у кого авантюризма и фантазии больше, тот и поиграет веселее остальных. Момент "игры ради игры" всегда светел, это возвращение в детство. Малыши–дошкольники не ставят цели в игре, они играют ради процесса, ради отображения мира взрослых взаимодействий.

Изображая эльфа, гоблина, короля, воина, крестоносца или кого там еще в ролевой игре, мы действительно вживаемся в образ или же прикидываемся, но мы ведем себя именно как дети, так как мы рассчитываем на спонтанность игрового процесса, а не на зрительный зал. Это оздоравливает нашу душу, в оставшееся время умирающую за компьютером или на ином рабочем месте в каменных курятниках–городах. Но поскольку мы уже не дошкольники, а взрослеющие или взрослые совсем уже люди (хотя как же не хочется думать об этом посреди полигона), мы ответственны за последствия своих пусть и игровых действий, это первое. А второе – и это собственно при-

чина написания статьи – то, что желая добиться своего, люди естественно используют весь арсенал доступных им средств, и только внутренняя этика может определить допустимость их применения.

Этими средствами являются собственная одаренность и связанные с ней наработки, или разнообразные психотехнологии, торговля обрывками которых приносит хороший доход их создателям и их профанаторам.

Теперь надо обсудить конкретную практику, встретившуюся в команде Ангбанда (особенно в башне "Валинор") на "Сильмариллионе–Экстрим". К узникам применялись, как утверждают, НЛП–технологии. Что такое нейро–лингвистическое программирование, многократно запрещаемое, однако прекрасно продаваемое и используемое? Это прежде всего технология, сознательно использующая механизмы, уже существующие в отношениях Язык–Психика. С позиции использования этих механизмов в готовом виде в жизни на интуитивном уровне самые крутые НЛП–сты – это наши мамы и папы. Задача родителя – так построить фразу, чтобы неокрепший ум ребенка не мог ей сопротивляться. Как вы понимаете, до определенного возраста это кажется оправданным–необходимым. Я думаю об этом посреди полигона, мы ответственны за последствия своих пусть и игровых действий, это первое. А второе – и это собственно при-

когда окрепшее сознание молодого человека хоть где–то оказывает сопротивление родителю–программированию – семейная драма неизбежна.

Человек, умеющий четко формулировать свои желания и цели – очень редкий экземпляр, поверьте. Поэтому Брендлер и К, создавая НЛП, имели это в виду. А вот людей, плохо ориентирующихся в самих себе, преследующих социально–наведенные цели (например, занять текое–то место в обществе с таким–то доходом к такому–то сроку) весьма и весьма много. Семантическое поле этих людей хорошо предсказуемо – то есть определенные слова и устойчивые выражения данного языка имеют в их понимании определенное значение, конкретную нагрузку. Можно составлять "тематические словари" на многие случаи жизни. Так же умело используются модальности: хочу, могу, должен, верю, "да, нет". Подумайте, ведь если вы достаточно конформны, вам будет трудно сказать "нет" на вопрос, который подразумевает "да" интонационно и на уровне ваших скрытых мотивов. В узких группах люди вовсю пользуются этими "ключиками" взаимодействий безо всякого обучения, а уж если поставить все на научную основу... В общем "никогда не разговаривайте с неизвестными". Но вот все жалобы на тему того, что НЛП кому–то "сдвинуло крышу" я не принимаю. Просто за матрицами общественного со-

знания и подсознания у "подавшего" скорее всего не было своего жесткого стресса "Я". И мотивов, которые бы вели по жизни вопреки всем приискам врагов. Никто не обязан учитывать неразвитые механизмы вашего самоопределения. А у кого они развиты, для тех НЛП – прекрасное средство для упорядочения ума и организации своего "пространства–сознания–времени", так что "не щелкай ключом".

Но я–то понимаю, что я не могу пользоваться слабым "Я" другого человека в своих, даже благих, целях. Я хочу, чтобы тот, кто рядом, был моим Сотрудником, исходящим из общности целей, любви и т.д. Да, я гуманист и на том стою. Есть прекрасные не манипулятивные, а смысловые подходы, понимание и использование которых подразумевает особое нравственное развитие человека. Тот, кто ими владеет, вряд ли будет увлекаться НЛП или доморощенным оккультизмом. Самое страшное преступление, которое можно сделать с человеком – это лишить его Смысла. Утрата смысла приводит к смерти скорее, чем физические болезни или жизненные неудачи, происходящие со Смыслом. Я повторю великого австрийского психолога Виктора Франкла, что Смысл человек должен отыскивать и формулировать сам. Смысл всегда Есть. Заметьте, созданная Франклом Логотерапия не является

предметом активных коммерческих продаж. Вот техники, созданные Брендлером, они очень эффективны, так как математичны, им можно научиться и научить, но... до тех пор, пока не затронут Смысловый пласт сознания. Здесь вступают иные правила. Если там, внутри человека, не пусто, он скажет "нет" любому игровому, уличному, виртуальному... астральному (нужное подчеркнуть) незнакомцу. И пойдет своей дорогой в соответствии со своим Смыслом. Если же человек не научился смыслообразованию за свою жизнь, если у него слабое Самоосознание, то его просто зазомбируют так, как удобно тем, кто больше знает и умеет. Заметьте, это происходит повседневно, вне зависимости от профессионального и любого другого статуса, люди с хорошо структурированными мозгами обчно лучше ориентируются, чем те, кто живет образами. У последних мозги заменяет интуиция. А те, кто глуп, проиграют обоим.

А вот смысловой пласт глубоко в подсознании взаимодействует с тканью жизни в целом, он общий и для "физиков", и для "лириков". Я могу сказать, что лево– и правополушарные люди по–разному взаимодействуют с духовным в себе. Но Логос – он общий для духовного человека. Сейчас слова, язык в целом, отпадают от своего смыслового контекста, это происходит в подсознательном людей, то,

что мы произносим во внешней или внутренней речи, далеко отстоит от наших же смыслов, они просто похоронены под этой "мутной водой". Употребление мата обычно имеет целью эмоциональное невключение в происходящее, производящий матерщину просто сплющивает уровень восприятия ситуации до своей бутылки пива – это слишком часто – видимо, мы очень учтались, а отсутствие развитого смыслообразования ведет к смысловой пустоте на всех уровнях.

Какое отношение это все имеет к ролевым играм? В игре человек должен уметь защитить Смысл своего персонажа. А для начала он должен у него быть. И как вы понимаете, если у человека проблемы смыслообразования, то они же будут и у персонажа. Кто он, откуда вышел, куда пришел и почему теперь в такой заднице? У нас у всех очень большие проблемы с отношением к смерти, и что? Мы даже поигровому умереть не можем достойно, а ведь в этом пространстве перевоплощение гарантировано, в отличие от иных религиозных мировоззрений.

Где–то в духовном мире "Сильмариллина–Экстрим" три духа сильмариллов, а у камней по жизни, поверьте, есть дух, довольно несчастных к концу игры, были вынуждены говорить приходящим людям, оркам и эльфам на понятных им языках одну простую вещь:

каждая жизнь дается нам один раз, и прожить ее надо так, чтобы не было мучительно больно в следующей. То есть игровая жизнь имеет смысл как факт, и игровая смерть тоже. То, что на играх часто не имеет смысла – пребывание в мертвятнике – это проблема местных ангельских иерархий в виде Богом данных мастеров. На "Завоевании рая" этого не было, например.

Давайте научимся весело и достойно проживать по нескольку игровых жизней, сталкиваясь со всем и вся, и переживать это вместе с персонажем. Ведь здесь три жизни за три дня – это возможно. Вы же знаете, активно живущего человека и в реале сложно отправить к праотцам, а уж по игре – может быть вас расхотят убивать ваши же враги. Или сделают вашу смерть сушей мистерией, как жизнь и смерть Гвиндора на Сильме. Кстати, для тех, кто забыл: Мистерия – это действие, устраиваемое посвященными для неопитов и внутренних нужд Ордена, целью действия является взаимодействие с невидимым миром духовных иерархий ради развития человеческого существа.

Когда Сильмариллы беседовали с персонажами, то с людьми (атани) проблем не было. Они были готовы жить, умирать, снова жить, у них было мало гордыни и много любопытства. Орки расширяли себе игровое и жизненное

пространство доступными средствами и спасались от депрессии, вызванной стоянием на стенах. А вот эльфы вели себя действительно как Эльфы в худшем смысле этого слова. Во-первых, они боялись, во-вторых, они не имели внутреннего смысла идти в Ангбанд, так как получалось, что вся их однократная эльфийская жизнь именно в этом и заключалась, а это не так. В третьих, что следствие первого и второго – они держались за жизнь игровую как за собственную свою жизнь, и игра превращалась для Ангбанда в Танатотерапию. С такими просто не во что было играть. Ведь проблема в том, чтобы развить собственную эльфийскую цивилизацию, со всеми ее, не побоюсь этого слова, Люциферическими подтекстами – богатством культуры, бунтом гордыни и междусобойчиками внутри кланов. Далее – выполнение своей сільм-исторической миссии – встречи и пестования людей, а походы и вылазки в Ангбанд – это лишь одна возможная треть игры. Я понимаю, человеческому эгоизму приятно сказать: вот я был в Ангбанде, там мною манипулировали, ломали всю игру и т.п. Если есть реальная игра, то ее нельзя сломать, она лишь трансформируется под игровые обстоятельства. В жизни можно сломать человека и суть его бытия, если у него слабое смыслообразование. Именно на таких людей действует НЛП и прочий магический арсенал

современного психолога. Для человека со сформированным внутренним ядром эти техники – лишь способ заглянуть "под корку себе любимому" и увидеть там "гадость всякую", упоротить некие умственные процедуры, разглядеть шаблоны своего подчас идиотского поведения, и резво скакать дальше навстречу новым включениям.

Если же человек инфантилен и не ждет от мира ничего, кроме потакания своим большим и мелким "хочу", то у него есть риск столкнуться с таким же "деткой", подкованным решебником жизненных задач в духе НЛП. И проиграть, ясное дело.

А вот задача для тех, кто имел смелость дочитать до конца. Как вы думаете, все ли мы успеваем за одну жизнь, что могли бы? Нет, не все – кто-то хочет научиться рисовать, а надо заботиться о семье, кто-то родился с врожденной болезнью и ему закрыты двери в спорт или в медицину, а остальные способности как раз располагают к профессии врача. Иногда нам хочется сменить пол, страну, веру и т.п. – за одну жизнь это не получается. Живем мы с среднем 60–70 лет, а в средние века человек жил лет 35. И что он успевал, а? В 19 века отдельные экземпляры типа Пушкина или Миклухи-Маклая успевали за 40 лет перевернуть хотя бы нечто, достойное человека, пол-

ностью сконцентрировавшись на своем деле. Наше тело генетически детерминировано. А чем детерминирована наша судьба в этом теле, ведь правда, кто-то страдает больше других? Разве Создателю интересно было создавать

вечно ноющего, зависимо-го от своих похотей и коротеньких мыслей двуногого зомби? Ценность человеческой жизни имеет смысл лишь тогда, когда есть некая вечная основа, куда уходит результат. Читатель, я думаю, что каждая жизнь

дается тебе один раз, и прожить ее надо так, чтобы не было мучительно больно в следующей.

Всегда ваша,
Иванова Маша
г. Москва

Маленький Сильмариллион

Заметки тюремного писаря, Ангбанд

Игра "Сильмариллион-экстрим" прошла с 18 по 22 июля 2002 года на полигоне Михайловский завод, под Екатеринбургом. Присутствовало от 400 до 500 человек. Главный мастер – Лора Бочарова.

Мелькор с нами

Мне довелось принять участие в этой игре на стороне черных. Для многих уже, наверное, не секрет, что Ангбанд был игротехнической командой. Это освобождало нас от обязанности победить. Мы были труппой актеров, которая разыгрывает представление для светлых. Режиссером нашего блока, а также Мелькором, был Брайан.

Задача команде была поставлена непростая. Она не ограничивалась созданием темного игрового фона и противостоянием с эльфами. Мы должны были показать светлым омерзительность тьмы и вытащить на поверхность их

чувства.

Немного об игровой механике. В пределах Ангбанда существовало деление на орков и майар. Майар нельзя было убить обычным оружием, побегу внутри крепости не имели смысла. Однако за пределы крепости темным можно было выходить лишь в виде орков (за исключением отдельных персонажей вроде Саурона). Темным было предписано отказываться от победы над светлыми силами, если светлые проявят силу духа. Так что побеждать нас можно было не только оружием, но и словом. Особенно важным это было в плену. Мы целенаправленно искали тех, кто сильнее нас, кто не сломается под пытками и сохранит в себе Свет.

Мой персонаж был современником событий от Битвы под Звездами до Войны Гнева. Практически всю игру он провёл в крепости, общаясь с пленными. Его рассказ выделен курсивом, мои коммента-

рии – прямым текстом. Итак, начнем.

Я – хтоническое существо. Это значит – дух. Мы – майар, живем в Ангбанде и верно убить обычным оружием Мелькору. В музыку Айнур Он влил свои ноты и за непокорность был изгнан. Но Он более всех других Валар вложил своего творческого начала в этот мир. И за Ним мы следуем, и выполняем Его волю с радостью.

Я – писарь одной из ангбандских тюремных башен. Их у нас четыре. Первая расположена прямо у ворот. Мы называем ее скотоприемником или пересылкой. В нее попадают только что схваченные пленные. Их сортируют, заводят на них дела, снимают первичный допрос и отправляют дальше. Командует там равная Мара.

Следующая башня – пыточная. В ней сосредоточены лучшие орудия для палача – дыба, яма с огнем, кол и тиски. Это лучшее место для оч-

ных ставок. В пыточной заправляет равная Гриз.

Моя башня самая большая, называется она Валинор. В ней много помещений для пленных. Сюда направляют исключительно эльфов. Главный по башне у нас – Окорок, большой любитель поработать плеткой. Есть также несколько дознавателей, среди которых выделяются хорошими результатами Цыпа и Изюминка.

Напротив нас расположена башня Адан. Туда направляют всех людей. Господин хочет знать о них больше, поэтому с ними обращаются не как с эльфами. Мы пытаемся понять, способны ли смертные творить.

В Белерианде достаточно спокойно, но эльфы шалят. Дориат заключил союз с Оссириандом и начал патрулировать эльфийские территории. Двое наших вышли на разведку под личинами эльфов. Встретили патруль. Почти разошлись, но тут им везд произнесли "Элберет Гилтониэль". Личина спала, наши погибли.

Унголианта рассказывала о том, как они с Господином повеселились в Валиноре. Попортили деревья и утащили Сильмарилы. За ними устроили погоню нольдоры – эльфийский клан. Темные уходили морем, преследователи пытались их догнать. На беду корабли оказались у другого эльфийского клана – тэлери. Терпения договариваться у нольдоров не хватило, поэтому случилась потасовка. Тэлери

полегли, однако преследователи были задержаны.

Нольдоры переправились в Белерианд и спалили корабли. В ту ночь состоялась знаменитая Битва под Звездами. Нам там особо гордиться нечем, так как мы ее проиграли.

Тут хочу немного поехидствовать. Была договоренность о том, что орочья армия даст нольдорам сжечь корабли для театрального эффекта. Поэтому темное воинство, которое к тому времени уже поджидало эльфов на берегу, старательно отворачивалось и делало вид, что его здесь нет. Пришлось даже двигать орочью засаду, так как она устроилась прямо на заготовленных для сжигания кораблей дровах.

Даже если по колену в орки

Следующий день остроухие обустроивались. Наши патрули отлавливали их поодиночке в кустах. Так поймали Маэдроса и Тэлве. Тэлве кинулся с башни Ангбанда и завершил свой путь. Маэдрос же попал к нам в камеру. Вел себя геройски. Хороший экземпляр самца. Когда принесли еду для заключенных, все наши дознавательницы сбежали посмотреть, как его кормят. Разговаривать с Маэдросом было скучновато. Так он и просидел на цепи, пока Господин не решил его отпустить с причитающимися почестями. Как водится, орки дали ему несколько пинков и дружно плюнули

вслед с башни.

Мелькор задумал великий план. В Белерианд пришли люди. Господин хотел подарить им Минас-Тирит. Дескать, мы построили для них эту твердыню, но подлые эльфы вероломно захватили ее. Мы планировали встретить людей и отбить крепость у остроухих совместными усилиями. Увы, людей мы пропустили. С нашими говорила лишь небольшая их часть. Да и те ушли за старейшинами. Людей встретили орлы и эльфы.

С досады наши войска взяли Минас-Тирит за 8 минут.

С этого события в башнях не переводились военнопленные и приходящие за ними. Эльфы оказывались у нас в камерах с завидной регулярностью. Основных причин появления их у нас было четыре:

1. Пришел за кем-нибудь, дабы облегчить страдания или забрать обратно

С таких мы требовали плату. Например, клятву верности Мелькору. Обычно мы ее не получали. Тогда им предлагали поработать для пленных. Например, принести воды или дров. Накормишь пленных, а затем и до твоего персонального страдальца очередь дойдет. Увы, эта просьба не всегда находила отклик в эльфийских сердцах. То ли работать лень, то ли сострадания на всех не хватает.

2. Пришел говорить с Мелькором о любви и красоте.

Такие обычно требовали вести их к Господину. Мы об-

ясняли им, что если Мелькор будет тратить время на разговоры со всеми страждущими его переубедить, то у него не останется времени на остальные государственные дела. Тогда эльфы соглашались изложить нам свои ценные мысли. Суть этих мыслей была чаще всего в том, что Господин и его слуги искажены и им надо немедленно покончить самоубийством. Что до любви, то эта история почти всегда сводилась к словам о том, что это не для нас и нам все равно этого не понять. Убедившись в том, что ничего ценного Мелькору сказать не может, пленник начинал задумываться о своей дальнейшей судьбе. Отпустить его просто так мы не собирались, но и клятву получить с них не удавалось. Часто кто-нибудь из орков отправлялся с пленником в его поселение, чтобы поучиться любви и красоте на практике. Финал почти всегда был один. Орк погибал. Такова уж эльфийская любовь.

3. Пришел вызвать Мелькора на поединок

Господин из-за занятости не мог принять всех вызовов на поединок, поэтому таких эльфов обычно прибывали к воротам, на будущее, если у Владыки вдруг выдаться свободная минутка.

4. Пойман орками, доставлен в крепость

Наиболее интересная категория. По крайней мере среди них встречались необычные экземпляры.

Вспоминаю эльфийку, которая пришла забрать своего повелителя. Он висел на стене Ангбанда и успел ей крикнуть, чтобы она ничего не предпринимала для его спасения.

Девушка оказалась послушной и выполнила приказ своего сюзерена. Я долго разговаривал с ней, пытаюсь понять, зачем она пришла в Ангбанд и что будет делать, если ее отпустить.

– Ты нам не нужна. Что ты сделаешь, если мы тебя выгоним отсюда?

– Я вернусь обратно за своим господином.

– Но тогда тебя схватят орки и приведут опять к нам! А ты нам не нужна!

В ответ – покорность судьбе.

– Разве ты облегчаешь страдания своего господина, сидя у нас? Ты делаешь ему только хуже. Так он страдал сам, а теперь мучается, зная, что ты здесь!

Наконец мы договорились сходить к воротам и спросить висящего там несчастного, как ей поступить. Я рассчитывал, что он прикажет ей уходить. На беду, пленник уже сделал ноги, так как был привязан снарядом. Я спросил господина мажордома, как мне теперь поступить с пленницей, на что он посоветовал ее убить. События вышестоящих не обсуждают, поэтому орки немедленно получили вкусный обед.

Я говорил со многими нашими на тему отыгрыша зла. Быть такой сволочью нелегко.

Прошу тех, кто прошел наши жернова, поверить, что для нас это тоже было тяжелым испытанием.

В Ангбанде появился первый эльф, сознательно давший клятву Мелькору. Предателей не любят нигде. Поэтому из него сделали игрушку и подарили кому-то из работников пыточной.

Этот парнишка быстро дошел до нервного срыва. Ночью мы откачивали его у нашего костра. Оказалось, он решил поставить эксперимент над собой – каково это, быть предателем. Эксперимент был признан неудачным.

Вернемся, однако, к Минас-тириту. Вскоре туда подошло объединенное эльфийское войско во главе с Феанором. Начались переговоры, которыми мы увенчались успехом. Гортхауэр победил поединщика, после чего из ворот крепости выскочили наши войска. Орки гнали эльфов до самых окраин. В этой битве пали эльфийские владыки Даэрон и Финрод Фелагунд. Был пленен Фиорат. Победа темных совпала с наступлением вечера. "Приходит тьма, и это наше время", – сказал Барлог.

Вечером отряды орков совершали рейды. В Минас-Тирите остался гарнизон, а также там поселились люди, хотя и немного.

Во время войн за Минас-Тирит был схвачен Гвиндор – особо опасный пленник. Отличался неукротимостью и пытался схватить оружие всякий

раз, как оно оказывалось в досягаемости. В камеру его вошли четыре орка, причём волоком. Его делу был присвоен код Гамма-2.

Немного о черном делопроизводстве. На каждого пленника заводилось дело. Делу присваивался номер и тип. Тип Альфа – обычные пленники, тип Бета – те, кто дал клятву Мелькору уже в скотоприемнике, Дельта – групповые приходы, Гамма – герои. Были еще другие типы, но эти – основные.

Эффект тюрьмы Ангбанда достигался несколькими интересными факторами:

– Постоянный игровой фон. Разговоры "не по игре" отсутствовали. Заключение слышали лишь команды оркам, крики из пыточной и допросы.

– Длительное заключение. В тюрьме сидели по много часов. Вышеупомянутый Гвиндор провел в камере двое суток (это рекорд). У заключенных складывалось ощущение, что про них забыли.

– Будничность тюремных процедур. Каждый новый эльф воспринимался не как развлечение, а всего лишь как еще одна единица хранения. Его встречали все попидавшие тюремщики, которых не интересовала личность и яркая индивидуальность новоприбывшего. Показать себя герою пленнику было очень трудно. Лишь немногие смогли это сделать.

Теперь я хочу поговорить о самом спорном элементе в

рамках ангбандской эстетики. Это допросы пленных эльфов. Работа с пленными шла предельно жестко. Была поставлена цель – клятва Мелькору. Те, кто давал такую клятву, подвергались сильному моральному давлению и унижению. Я сам пробовал провести несколько допросов и понял, что ломка беззащитного – сильное наркотическое ощущение.

Я также ставлю под сомнение квалификацию тех, кто занимался работой с пленными. Основание – я бывал в двух башнях и в каждой из них слышал разговоры о непрофессионализме соседей. У меня сложилось ощущение, что к концу игры произошла смена цели допросов. Вместо поиска света в пленных мы занялись их ломкой. Вырос уровень жестокости, ушло то доброе, что было в начале.

В игре Ангбанда был предусмотрен предохранительный механизм. Рабы, которыми все помыкали, имели право прекратить любое действие, связанное с пленными. Эта система работала. Но мне кажется, игра прекратилась вовремя и мы не успели окончательно ожесточиться.

К сожалению, не была воплощена идея Адвоката Дьявола. На вечерних посиделках обсуждались события игры. Многие высказывались, что эльфы – де не те, что надо. И эльфийскости в них нет никакой. Этот тезис вызвал сомнения и кто-то предложил вы-

ставить защитника эльфов.

Игра завершена, но выскажусь на эту тему.

Вызывает сомнения массовая неадекватность эльфов. Наша тусовка достаточно велика, но она состоит из людей, которые активны и умны. Если вам кажется, что ваши оппоненты неправильные, начните проверку с себя.

– Создается ощущение, что мы играли со светлыми в разные игры. Мы пытались сравнивать их с эталонным образом, который сформировался у группы товарищей. Несколько соответствующих эталону нашли. Но почему мы сочли, что эльфы должны быть именно такими?

– В конце концов, мы играли с людьми, и требовать от них эльфийского поведения несколько странно.

На будущее хотелось бы, чтобы предупреждение о психологических опытах на игре вывешивалось в анонсе большими красными буквами.

Впрочем, я не обладаю знаниями по психологии. Поэтому вполне возможно, что это лишь брюзжание старого пня.

Выше черное знамя

Следующее утро началось с нападения эльфов на Минас-Тирит. Заводилами выступили Митрим и феанорово воинство. Менестрель вызвал Гортхауэра на поединок. Он предложил сразиться на песнях. Однако Гортхауэр, как вызванный, имел право на выбор

оружия и выбрал меч. Поединок от светлых был тяжело ранен. Тогда в бой ринулся сам Феанор. Сыновья пытались удержать его, но не смогли. После первого обмена ударами Феанор бросил меч и обратился за помощью к валлар. Однако с небес раздался голос Ороме "Вы сами отказались от нашей помощи". Тогда Феанор воскликнул "Я заберу тебя с собой в Мандос" и бросился на Гортхауэра. Оба они пали. Последними словами Феанора были "Неужели они пойдут на Ангбанд". Эльфы собрали большие силы под стенами Минас-Тирита и легко взяли город. Погибли оборонявшие твердыню орки и мирные люди, которые к этому времени там поселились.

Воодушевленные успехом, эльфы, под предводительством Маглора, пошли штурмовать Ангбанд. Честно говоря, я даже не пошел смотреть на эту картину. Результат штурма – переполненные пленными темницы и бесконечный поток эльфийских барышень за своими возлюбленными. В этот день Белерианд был полностью наш.

У ворот орки развлекались тараканьими бегами. Они устроили гонки на выживание. Открывали ворота и в пятидесяти шагах от них выпускали трех эльфов. Тот, кто добежал первым, имел шанс убежать. Бежали, правда, эльфы неважно. То падали, то пытались помогать друг другу. Приходилось их подгонять мечами.

В этот вечер я провел свои первые самостоятельные допросы. Мне удалось взять клятву с эльфийки-авари, что она никогда не подойдет к Ангбанду. А затем я поговорил с эльфом (кажется, его дело было □ 43) о его дальнейшей судьбе. Ему был предложен выбор – или клятва Мелькору, что он никогда не поднимет оружие против Ангбанда, или отрубленные руки. Эльф выбрал второе. Ему очень не повезло. Через несколько минут после того, как я вывел его, безрукого, за ворота, Господин приказал собрать всех пленных, чтобы их отпустить. Впрочем, это особая история.

Господин наш, Мелькор, вывел пленного Маглора за ворота и поставил его перед нашей крепостью.

– Смотри. Теперь ты вновь стоишь перед воротами Ангбанда. Повтори те слова, которые ты произнес мне только что! Тебе не хватает твоего войска? Приведите пленных!

Привели всех пленных. Их было довольно много. Жалкое зрелище. Помятые и сломленные, эльфы стояли перед воротами, а орки смеялись над ними.

– Совсем недавно вы стояли перед этими стенами с оружием в руках, – сказал Мелькор, – Слушайте, что скажет ваш предводитель.

– Друзья! – воскликнул Маглор.

– Кому ты это говоришь? – задала вопрос с башни.

– Я это всем говорю! Наше

дело было правильным, но мы выбрали неверную дорогу. Я понял, что мы не сможем одержать победу мечами. Мы должны идти другим путем!

– Все слышали вашего предводителя? – крикнул Мелькор. Он схватил за кольцо одного из пленников и поставил его перед строем. Тот шатался и молчал.

– Кто согласен со своим предводителем? – крикнул Мелькор. В толпе пленных поднялось много рук. Несколько эльфов попытались громко крикнуть что-то против, но резвые орки заткнули им рты.

– Уходите с позором! Прочь отсюда!

И эльфы под улюлюканье и свист побежали вниз с крепостного склона.

Увы, буйный заключенный Гвиндор, который попал к нам во время штурма Минас-Тирита, не был сломлен. Мы долго пытались добиться от него хоть какого-то компромисса. Но он оставил для себя единственный выход. Было решено удостоить его высшей чести, доступной нашим врагам – казни на воротах. Это была первая торжественная казнь, за которую отвечала наша башня. Мы очень волновались, пытались организовать все красиво. Гвиндора сопровождал конвой из орков с факелами. Сам Господин произнес речь, в которой сказал, что перед нами достойный противник. Гвиндора прибили к воротам и долго добивали

копьем. Под конец он весь был в крови. Я обеспечивал материальную сторону казни – факела, молоток и гвозди. Так что в этом празднике смерти есть и мой скромный вклад.

А ведь, когда распинали Христа, кто-то тоже обеспечивал казнь досками, гвоздями и молотками. Может быть, он даже заработал на этом немного денег. История не сохранила имени этого хозяйственного человека. Но теперь я представляю, каково быть на его месте.

К нам в башню доставили Эола, темного эльфа. К таким существам поневоле проникаешься уважением. В его речах слышалось неземное спокойствие. Казалось, он давно перешел грань, за которой важно различие добра и зла.

– Я пришел в Ангбанд добровольно, чтобы получить знание. Но я не нашел здесь нового знания, а обнаружил лишь силу. Сила есть и на Западе. Мне она неинтересна. Я хочу продолжить свой путь.

– Что дашь ты нам взамен?

– Ничего. Я не получил у вас ничего, что было бы ценно.

– Дашь ли ты клятву вернуться к нам, мы хотим продолжить беседу с тобой.

– Я не дам клятвы, лишь постараюсь вернуться. Зачем давать клятву, которую можешь не выполнить.

Темный Эльф ушел от нас невредимым.

Одна из эльфиек, которая попала к нам в башню случай-

но, отказывался сообщить свое имя. Эльфов мы различали по номерам их дел, поэтому особой важности в имени не было. Но надо же что-то писать в соответствующей графе. Эта эльфийка была довольно веселой, хотя и упрямой. Мы назвали ее Отчайкой Нафиг. А дальше ставили опыты по скрещиванию эльфов. Посадили ее в одиночную камеру (очень маленький загончик, в котором лежа может поместиться только один некрупный эльф) и подсаживали разных особей мужского пола. Опыт мы до конца не довели, так как наскучило. А эльфийку выгнали из Ангбанда вместе со всеми. Говорят, что светлые тоже пытались понять природу орков. Глорфиндейл даже попытался исправить искажение и переделать орка в эльфа.

После неудачного штурма эльфы не оставили попыток заполнить Сильмарилы. Их владыки Финрод, Галадриэль и Келеборн, а также Берен пришли в Ангбанд безоружными. Как мне рассказали в последствии, их подговорили прийти Маглор и Берен. "Придите и попросите", – сказали они. Оркам не велено пускать в крепость всяких проходимцев, поэтому эльфы расположились под стенами в ожидании начальства. Они ели и пили, а потом заметили на стене приязанного пленника и отвязали его. Господин приказал открыть ворота и схватить эльфийских владык, после чего долго допрашивал их сам. А

после отдал нам на поживу.

Допрашивать Галадриэль собирались все свободные дознаватели. Она молчала и не произносила ни слова. Темные падали пред ней на колени, истязали рабов и самих себя. Каждое ее движение, кивок головы превращались в новые пытки для окружающих орков, майар и рабов. Это действие продолжалось много часов под проливным дождем. После него Галадриэль в Ангбанде называли владычицей страха и боли.

На мой взгляд пытка Галадриэль – самый темный эпизод игры. Кажется, в этот момент мы окончательно заигрались и потеряли чувство меры. Я наблюдал это немного со стороны – зрелище не для нормального человека.

Повесть о настоящем человеке.

В тот момент, когда в пыточной мучали Галадриэль, я заглянул в башню Адан, в которую попадали люди. Пролитывая дела, наткнулся на записку "Пришел сам за телом Галадриэли". Я заинтересовался этим пленником. Оказалось, что он устроил охоту на орочий патруль. В качестве приманки использовал двух человеческих женщин. Патруль, правда, оказался ему не по зубам, поэтому обе дамы попали в наши скромные покои, а охотник затаился в кустах и ушел незамеченным.

Мучаясь угрызениями со-

вести, он дал клятву служения Галадриэли и отправился в Ангбанд, чтобы добыть ее тело. Ну как было не выполнить его желание? Я выпросил его у равной Стрелы, чтобы устроить очную ставку. Дознаватели были счастливы.

– Ты хочешь ее тело? Она пока жива, но это поправимо, – радовались они.

– А может, ты хочешь ее по-другому? Мы привяжем ее для тебя.

Галадриэль мыслями витала где-то в Валиноре и практически не видела этой картины. Человек же выхватил оружие у стоящего рядом орка и бросился на толпу обидчиков. Конечно, у него не было шансов. Его быстро скрутили, привязали к столу и оскопили.

Я должен о нем вышестоящим инстанциям. Появилась даже идея отдать Галадриэль пленнику и отпустить его. Даже Господин соизволил переговорить с ним.

– Что ты дашь нам за тело Галадриэли?

– Пусть она останется жива, мне не нужно ее мертвое тело. Если вы отпустите ее живой, я для вас тоже сделаю что-то

Такой ответ Мелькору был не лучшей его идеей. Господин распорядился доложить, когда с Галадриэлью закончат. Потом он примет решение.

Увы, пленник не дожид до утра. Для расчистки места под ночлег людей привели к клятве на верность Господину. Тех, кто отказался – убили. Герой этого рассказа был среди них.

Таковы они, эти противоречивые люди.

Галадриэль ночью совершила побег. Подземный ход в ее темницу выкопали карлики. Келеборн остался в темнице до войны гнева. Берену отрубили руки и отпустили как предателя, который заманил эльфийских владык в логово их Врага. Финрода выволокли к Миннас-Тириту. Одну из орчих он укусил. "Ты пил мою кровь, теперь ты мой брат", – закричала она. Потом Финрода кому-то подарили.

О нольдорской тьме

Эта история началась вскоре после Битвы под Звездами. Пленная эльфийка говорила о любви и один из орков решил пойти за ней к эльфам, чтобы увидеть ее. Они пришли под стены эльфийского поселения одного из домов Феанора. Но наивного безоружного орка убил один из эльфов с пламенем в глазах. Такова была цена эльфийской любви.

Этот эльф попал к нам в темницу. Мы долго допрашивали его. В конце концов он согласился отвести одну из наших к себе, чтобы показать любовь. Он взял ее под свою защиту, но сам убил под стенами своего поселения. Такова была цена эльфийской клятвы.

И тогда Гортхауэр отправился под стены эльфийской крепости.

– Я пришел забрать то, что принадлежит тьме, – возгласил

он. – Со мной свидетели.

И он поднял труп орка, который был убит первым.

– Я был орком, который хотел любви и красоты, – сказал первый свидетель. – Тот, кто убил меня, принадлежит тьме!

Гортхауэр поднял из мертвых второго свидетеля, со страшным шрамом на шее.

– Я пришла слушать и смотреть. В том, кто убил меня – тьма.

И тогда на стену поднялся эльф-убийца.

– Я падший нолдор, но буду убивать орков везде и всегда! – крикнул он.

Два эльфийских владыки вступили в спор о том, должен ли эльф-убийца уйти. И этот разговор едва не кончился кровавой разборкой между эльфами.

Смерть во имя любви

Утро началось для меня с заключенной номер 61. Я снимал первичный допрос и позволил себе уйти немного дальше, чем требовали мои служебные обязанности. Оказалось, что она пришла за одним из Сильмариллов. Эмоции били из нее через край. С пламенем в голосе она рассказывала о том, что есть вера, любовь и творчество. Мне запомнилась одна из ее сказок. Один из эльфов получил отравленную стрелу и пал пред стенами Ангбанда. Когда он открыл глаза, вокруг простиралась цветущая долина. И к эльфу пришел Он, и дал ему то, в чем

эльф так нуждался – пищу и исцеление от ран. Шло время, и эльф жил в покое и довольстве, но ему не хватало творчества. И тогда он взмолился: Уж лучше застенки Ангбанда, чем жизнь без творения! И тогда к эльфу вернулся Он и сказал, "А ведь ты в них и находишься".

Я доложил об эльфийке по команде наверх, но мне было приказано прогнать ее по полной программе пыток. Дело взяла Изюминка, и через час эльфийка стояла сломленная. Она оказалась матерью многих славных эльфийских владык, которые пали под стенами Ангбанда.

– Как ты могла отпустить своих детей на верную гибель и не остановить их! Ты плохая мать! Твоя помощь ведет гибельным путем! Ты одна из нас! Думаешь лишь о себе, мечтаешь, чтобы тебя пожалели! – говорила Изюминка.

В конце концов мы сделали из эльфийки статую в общей зале. Смотрелось неплохо. Рабы полировали ее изредка.

Немного о Сильмарилах. Если мы находили что-то необычное, светлое, то сообщали об этом Сильмарилам. Именно Сильмарилы принимали решение о том, уходить ли с данным персонажем из Ангбанда, или нет. Мне, правда, не повезло. Я дважды находил необычное (человек, давший клятву верности Галадриэли и эльфийка 61), но оба раза Сильмарил Любви отдавал этих персонажей на продолжение пытки. В

конце концов, один из Сильмарилов ушел с эльфийкой, которая приблизилась к идеальному образу. Кстати, она передала в последствии Сильмарил Берену. Мне эту эльфийку увидеть не довелось.

Была еще эльфийка (кажется, номер 65), которая пришла погонять Мелькора скалкой. Скалка – оружие для семейных разборок. Наверное, она мечтала стать женой Господина. В этом она не была одинока. Такие женщины были и среди людей, даже сватов засыпали. Но дары их были бедны – всего лишь немного земляники.

У эльфов царил разлад. В Белерианде стало небезопасно. И тогда люди изготовили Чашу надежды. Они хотели напоить ее кровью всех народов, чтобы воцарился мир. Рассказывают, что когда чашу принесли к Дориату и наполнили ее кровью из горла эльфийки, Мелиан пригубила этот напиток.

К нам в Ангбанд чашу принес Турин Турамбар. Господин поставил его на колени и наполнил кровью из его руки. Испив из чаши, Он сказал:

– Я покажу Белерианду надежду! Судьба его в наших руках!

И воинство орков отправилось в поход. Наши войска разгромили все эльфийские города, которые нашли.

В это время в башне Адан находилась сестра Турина. Она была очень странным человеком. По ее рассказам Турин собирался в Ангбанд уже дав-

но. Но он не хотел брать ее с собой. И тогда она отправилась к нам, опередив своего брата. Свой поступок эта женщина объясняла великой любовью. Она настолько боготворила своего брата, что не оставляла для своей личности ни малейшей свободы.

Я говорил о ней с эльфийкой □ 61. И та рассказала, что Турин и его сестра не знали о своем родстве и полюбили друг друга как мужчину и женщину. Когда же они узнали об этом, то союз их распался, а любовь осталась. Когда человеческая женщина услышала от меня пересказ этих слов, на ее лице впервые появились эмоции: "Это неправда!" Я предложил ей испить крови Турина, остатки которой слил из Чаши Надежды.

– Твой брат умер за Мелькора и был счастлив! Испей его крови и дай клятву моему Господину!

Она отказалась от клятвы. Помня о случае, когда я привел назад человека оскотленным, мне не позволили взять ее на очную ставку с эльфийкой. У людей – свой путь. Дознаватели башни Адан нашли, что она может быть творцом, и отпустили ее.

Люди действительно шли по другому пути. Если из эльфов выбивали клятву Мелькору и искали в душах свет, то людей побуждали самостоятельно творить.

В Белерианде тем временем были откованы магические мечи, обладавшие собственным

сознанием. Один из них уничтожил нашего дракона. Во вторым же приключилась беда. Из-за эльфийских дряг он сошел с ума и начал убивать эльфов. Тогда Маэглин взял меч и пришел в Ангбанд. Он пытался убить Господина, но что может сделать Мелькору даже самое сильное оружие?

Война гнева – событие, потрясшее основы мира. Мы слышали, как рушатся стены Ангбанда под напором объединенных эльфийских сил.

Когда войска эльфов подошли к стенам Ангбанда, в нашей темнице находился эльф-авари, который пришел говорить с Господином о добре. Мы привязали его к столбу и начали допрос. Сам по себе он был не слишком оригинален. Он предлагал Мелькору и его слугам добровольно очиститься в пламени. Мы быстро запутали его в вопросах добра и зла. Можно ли убивать вообще? Он утверждал, что можно убивать паразитов и для самозащиты. Паразиты не чувствуют боли, так как их боль не душевная, а телесная. Я показал ему страдающего полураздавленного комара. После чего мы спросили его, можно ли мучить бешеную собаку. Ответа не получили. Мы спросили его о причинах зла в мире, и он ответил, что Мелькор внес искажения в этот мир, и сам он, эльф-авари тоже искажен.

От врат Ангбанда раздавался рев штурмующих.

– Скажи, хочешь ли ты наступить на смерть?
– Нет.
– Защищи нас от своих собратьев. Сможешь ли ты это сделать? Сумеешь ли встать перед армией тех, кто зовет себя светлыми, и остановить убийство?
В этот момент в темницу быстрым шагом вошел Господин в телесной оболочке. Мы пали перед ним на колени. А он подошел к эльфу-авари и сказал:

– Сейчас средоточие тьмы будет уничтожено. Но мы останемся. Помните всегда, что тьму вы носите в себе. И победить нас вы сможете только тогда, когда победите свою тьму.

Мелькор подошел к каждому из пяти заключенных в нашей темнице и для каждого нашел проникновенные слова, после чего покинул нас.

– Твоя мечта исполнилась! Ты говорил с Мелькормом! Был ли ты убедителен?
– Это был Мелькор? Я не сказал ему всего, что я хотел, – и он закричал, – Мелькор! Обратись к добру!

Но врата Ангбанда уже гнулись под напором штурмующих и мы, повинувшись призыву, побежали в Тронный зал, чтобы в трудную минуту быть рядом с Ним.

Этой картины я не смогу забыть. В последние свои минуты Мелькор величественно сидел на черном троне, а мы пали перед Ним на колени. Рабыни лежали ничком перед

входом, на дверях был растянут Маэглин. Потом набежала эльфийская армия и окружила Тронный зал. Стены вокруг нас пали. Несколько эльфов попытались вытащить рабынь из прохода, но те визжали и упирались. Наконец, проход оказался свободен и Черный Властелин был свергнут со своего Трона. Раздался стон. Один из эльфийских владык крикнул:

– Встаньте! Вы теперь свободны!

– Мы стоим на коленях не перед вами, а в память о Нем! – был ответ.

Затем эльфийские владыки увидели, что Сильмарилы в короне только два! Они чуть не перессорились из-за этого. Мы радостно зашумели. Эльфийский предводитель, похожий на Гвиндора, приблизился к трону и закричал:

– Молчать!
– Да, Господин! – хором ответили мы ему в ответ.
Приближенные к трону поставили руки, чтобы помочь ему занять свободное место.
– Где Валар! – закричал эльфийский владыка, рассматривая два оставшихся Сильмарила
Из рядов светлой армии раздался голос:

– Вы, нолдор, принесли зло на землю Белерианда. Без вас не было бы этой войны.
Дальнейшие слова потонули в реве толпы. Далее я услышал слова, что Сильмарилы всего лишь камни.
В толпе ко мне, коленапре-

клоненному, протиснулся эльф и спросил:

– Ты хочешь спастись?
– Я служу своему Господи-ну.

– Господина больше нет.

– Будет новый Господин.

– Ну смотри, тебе предлага-ли – сказал он и скрылся среди своих.

Эльфийский владыка не ре-шился занять черный Трон. Тут появился Манве и сказал, что Мелькора нет больше в нашем мире и зло побеждено. Все стали расходиться, и мы вышли из Тронной Залы вме-сте с эльфами и людьми, и растворились среди них. И мне вновь вспомнились слова Гос-подина о том, что зло внутри нас и рядом с нами, что его нельзя победить силой ору-жия. Средоточие тьмы уничто-жено, но появится новый Гос-подин и мы вновь встанем под

Его знамена.

Не могу не сказать о заме-чательном соответствии пого-ды и игровых событий. В мо-мент празднования в Валино-ре, когда светили древа, над озером сияла тройная радуга. Когда же Унголианта и Мель-кор похитили Сильмарилы и погасили деревья, туча закры-ла Солнце и наступили сумер-ки.

"Приходит тьма, и это наше время", – сказал Балрог, когда эльфы отступили от Минас-Тирифта. Это произошло, когда на Белерианд опустился вечер.

В самый мрачный момент игры, когда даже Ангбандом овладела тьма, Галадриэль подвергли бесконечному до-просу, в пыточных начали ло-мать, а не искать свет, случил-ся продолжительный сильный дождь.

Война Гнева прошла при

хорошей погоде, но вечером после этого начался ливень, символизирующий затопление Белерианда.

И в заключение благодар-ности.

– Аплодисменты всей труппе Ангбанда. Я никогда не видел столь слаженно работающей команды.

– Эта статья никогда не бы-ла бы написана без помощи Надежды Зиновьевой (Унго-лианта и Тхурингветиль), Алексея Сиротинина (Гортхау-эр), Ильи Кортенка (Сильма-рил власти), которые помогли восстановить последователь-ность событий.

Спасибо за игру!

Вячеслав Рожков
(Дядя Слава)
г. Москва

Воспоминания Галадриэли

Пролог.

Почти за год до этой игры мне приснился сон. Мне сни-лось, как я играю Галадриэль на крошечной региональной игрушке. События во сне раз-вивались жутко и непредска-зуемо; игровая реальность становилась жизнью; я умира-ла на огромном поле в луже

грязи, а надо мной нависал Саурон и глумливо интересо-вался, имею ли я что сказать. Потом настало озарение и я вдруг поняла, что Саурон по-бежден, побежден каким-то моим незначительным дейст-вием, а может быть, силой ду-ха. Финал был феерическим: с жалобным подвыванием, бес-престанно вращаясь вокруг собственной оси, Саурон са-

мозакапывался в землю.

Спустя две недели после этого нелепого сна в Москву приехала Лора. Она схватила меня за рукав и завопила:

– Йовин, мы делаем игру по "Сильмариллиону"! Ты буд-дешь Галадриэлью!!!

– Неет! – заорала я в ужасе. – Я не буду! Я не умею! Я не хочу!!!

– Будешь!

Так я стала Галадриэлью. Эта роль давила и угнетала, и до последнего момента я пре-бывала в колебаниях – быть или не быть. И если быть, то какой? Я не могла осмыслить этот персонаж. Я перечитала "Сильмариллион", "Утрачен-ные сказания", но персонаж все равно не осмыслился. Роль Галадриэли – проклятие всех игр. Мне не хватало муд-рости для нее. Я не чувствова-ла никакой уверенности в том, что я хочу, а главное, могу это сделать.

В таком расстроенном и не-понятном состоянии я прибыла на полигон. Все валилось из-рук, я не знала, чем себя за-нять, бродила по лагерям и морально собиралась с духом быть Галадриэлью. Однако за-сутки до игры, засыпая в па-латке, в полусне я попыталась подумать о Галадриэли и вдруг с изумлением обнару-жила, что ее образ почему-то не вызывает у меня прежней неприязни. Кажется, мы при-мирились – я и она. Кажется даже, она начала вызывать у меня смутную симпатию. Так, придя с Галадриэлью к спо-койному согласию, мы вместе подошли к первому дню игры, который в действительности можно считать нулевым.

День 0.

Парада не было. Вместо па-рада мы, толпа Нолдор, сиде-ли на берегу водохранилища и ждали лодок, должествую-щих нас сvezти на Благосло-

венную Землю. Лодок все не было, зато Нолдор подошли и подожили. Шел дождь. Нолдор вперемешку с Валар мокли на берегу. Наворачивал круги на башкирской брюха-той кобыле Мане Боря Батыр-шин, один из майар Оромэ. За ними носился трогательный длинноногий жеребенок.

К вечеру вся эта толпа тита-ническими усилиями была пе-реправлена в Валинор. О, все мы знали, что ожидается теат-ралка с предрешенным фина-лом. Мы знали, что Древа по-гибнут, что Феанор уйдет, за-хватив корабли, что мы пойдем по льдам и что настоящая Иг-ра для нас начнется лишь в Белерианде. Мы знали о пре-людии. Мы заранее подшучи-вали над Феанором, а уж Фин-вэ и вовсе воспринимался жи-вым трупом (сам Финвэ очень бурно реагировал на все наме-ки относительно Моргота и Камней и, потрясая руками, кричал, что просто так не дастся). Пока еще нас не раз-вели рок. Пока еще мы просто пили чай и сушили ботинки у костров. Потом началась игра.

Не помню, в какой момент мы перестали думать о театралке и начали воспринимать проис-ходящее всерьез. Но так бы-ло.

Отмашка игры началась, когда Валар объявили празд-ник. Ингвэ праздновал свадь-бу своей дочери. Однако пра-зднование, приправленное не-хорошим предчувствием, от-чего-то напоминало тризну. Может быть, на эту мысль на-

водило мрачное лицо Феанаро, который был угрюм и нераз-говорчив, хоть и надел позже венки из ромашек. Вот подхо-дит Нолофинве, вот звучат примирительные слова, вот пожимают они руки, и лицо Феанаро на миг освещает сум-рачная улыбка... А брат мой Финарато поднял со стола твердую белую горошину и протянул мне со словами:

– Смотри, сестра, не знаме-ние ли это – но что знаменует?

Горошина была крошечным кусочком льда. Прямо перед праздником выпал внезапный град, и стол был усыпан быс-тро тающими градинами. И чу-дилось в этом знамение, но мы еще не знали, чего ожидать.

Праздник ширился, и по-степенно натянутость уходила. Вот уже на поляне завязыва-ются какие-то состязания, а кто-то пускает мыльные пу-зыри. В небо взлетают качели с вечноюной Ваной. Мы сме-емся и плетем венки. На поля-не самозабвенно играют в ру-чек. И когда брат мой Фин-арато оказался в первом ряду – хохочущий, счастливый, – предчувствие беды стиснуло мое сердце, и я взяла его за руку и повела за собой.

– Что случилось, сестра? – недоуменно спросил он.

Отчего-то я сделалась нема и не могла выговорить не сло-ва. Протянула руку, указывая на сизую, страшную тучу, на-ползающую из-за горизонта. И когда мы оба посмотрели на тучу, вдруг увидели Древа и черные фигуры рядом с ними.

Не помню, кто первый закричал. Сперва все по одному оборачивались к Древам, а веселье как-то увяло враз, словно растерявшиеся музыканты внезапно побросали инструменты. И стало очень тихо, а потом закричали разом все, и кто-то кричал имя своего лорда, а кто-то призывал Валар, но Валар не случилось рядом. Черные фигуры скользнули прочь, и пала тьма.

Сказать, что началась паника – не сказать ничего. Мы метались по берегу, натываясь друг на друга, выкрикивая имена друг друга, одни бежали к сломанным, поникшим, почернелым Древам, другие – прочь. Где-то раздавался голос Феанаро, призывавшего своих родичей. Тут наконец соявились Валар – Ниенна и Иаванна.

И вот стоит гордый, застывший Феанаро, а перед ним Иаванна. Да, да, да, Свет ведь можно вернуть, нужны лишь Камни, и эта идея кажется такой простой и единственно верной!

"Конечно, он отдаст Камни!" – убежденно шепчет кто-то рядом со мной.

– Нет. – говорит Феанаро.

"Ах!" – летит по толпе. Мы отшатываемся. Как это "нет"??

И уже кто-то кричит в лицо Феанаро "Да как ты смеешь?!", и молчит Нолофинве, и молчит скорбная Ниенна, и вдруг громкий и неистовый вопль

рассекает тишину, словно нож: – Финвэ убили!!!

– Как??!

Феанаро уже нет на месте, он сорвался прочь и исчез в нахлынувшем сумраке. Кто-то уже тащит оружие, чтобы бежать туда, за ним. Мы тормозим гонца – где, как, что, но гонец не в силах выговорить ни слова.

Дальше паника захлестывает волной. Лишь крики:

– Пусть отдаст Камни!

– Как ты можешь! У него погиб отец!

– Как вышло так, что Финвэ мертв?

– Пусть отдаст Камни!!

– Где Феанаро?

– Где Нолофинвэ?

– Пусть отдаст Камни!!!

И финальным, заключительным аккордом истеричный крик:

– Камни украдены!!! Это сделал Мелькор!!!

Мы совершенно раздавлены. Темнеет. Кто-то взывает к Валар, но Валар нет с нами. Медленно подходит Феанаро с сыновьями. В свете факелов их чеканные лица грозны и прекрасны, и никто не смеет спросить у них, что же случилось в доме Финвэ. А потом Феанаро начинает говорить. И неотвратимые слова клятвы падают, словно капли горячей смолы, и обжигают, и одновременно ледяной холод бежит по венам. Клятва дана. Возврата нет. И разорванный венок из ромашек, в котором

Феанаро был на празднике, никнет на мятую траву.

Дальше все двинулись в Альквалонде. Сперва Первый дом, потом Второй. Последним подошел Третий. Пространство перед пристанью, узкая полоска берега, была заполнена феанорингами, а дальше, за густым ивняком, стояли поданные Нолофинвэ. Что там происходило, разобрать было невозможно, лишь слышались из-за их спин резкие обрывки фраз, громче, громче, вот Феанаро произнес слово "корабли", а дальше... кто-то ахает, кто-то лязгает, и кто-то дико кричит:

– Назад! Все назад!

– Убийцы!

– Что вы делаете?!

– Лекарей сюда!!!

– Ольвэ убит!!

Да что же это такое??!

Паника, крик, темно, я не различаю лиц, лишь узнаю голос подбежавшего Феанаро:

– Сестра! Что ты делаешь здесь?

– Феанаро, они убили...

– Уходи! Не стой здесь!

Феанаро пропадает. Хаос, хаос, все мешается, мимо бегут.

– Феанаро захватил корабли!

– Они уплывают!

– Феанаро убил Ольвэ!

Колеса судьбы набирали обороты... Ольвэ приходил к мне и братьям дедом по материнской линии. Мы несли его тело, пока феаноринги спешно грузились на корабли. И сказал брат мой Анггарато:

– Я не взойду на эти корабли, ибо они запятнаны кровью моего родича.

И спросили его:

– Разве не последуешь ты за Нолофинвэ, твоим лордом? Ведь он последует за Феанаро!

И сказал брат мой Анггарато:

– Найду другой путь.

День 1.

Об Исходе стоит рассказать отдельно. Ибо едва собрались мы, Третий дом, под знаменем Феанаро, как догнал нас сам Вала Оромэ. И сказал он так:

– Ребята, сегодня вы куда не идете. Все мастера уплыли в Белерианд, сопровождения нет, а одних мы вас не отпустим. Поэтому вам придется ждать рассвета здесь.

О, проклятая, сырая, холодная ночь на чужом берегу! Валинор должен был стать Благословенной Землей для нас, а стал проклятием. Мы ждали рассвета. Спать было негде, моросил мерзкий дождик, эльфы пытались петь, но на ум лезла откровенная похабщина. Оставалось лишь верить, что все это дикий и нелепый сон, навеянный вовсе не Ирмо, а самим Черным Врагом Моринготто, и что это снится нам в час краткого привала в ледовом походе.

Туманным, росистым утром наша несчастная колонна потерявших лоск эльфов двинулась во льды. Феаноринги уплыли еще раньше, и стоит ли говорить, что кораблей мы не дождались. Длинной верени-

цей мы вскарабкались на холм, и впереди шли мои братья Феанаро, Анггарато и Анггарато, а замыкал шествие король Нолофинвэ, подбадривающий отстающих. Нам предстояло обогнуть все вохранилище по широкой дуге, пройти по дамбе, миновать кусочек города и наконец, вступить на земли Белерианда. Полной неожиданностью оказался факт, что по дамбе проложены рельсы. Мы шли по рельсам, гордо неся эльфийские знамена, а из-под насыпи на нас флегматично тарасились рыбаки со спиннингами. Потом началась городская улица. Полагаю, что мы доставили немало удивления людям, что ехали и шли мимо нас по своим делам. Говорят даже, что какая-то бабушка из-за этого не купила хлеба, приняв нас за секту, и тем самым понесла моральный урон. Но бабушка находилась в иной реальности и в тот момент совершенно нас не волновала.

Не помню, о чем мы говорили дорогой. Никто из нас твердо не представлял, чего стоит ожидать, придя в Белерианд. Примут ли нас сородичи? И что случилось с Феанаро? Вот вопросы, что занимали меня. Брат мой Феанаро сказал, что нельзя думать о смерти, но я полагаю иначе. И, не знаю уж, к добру ли, к худу, но я желала встречи с Феанаро. Может быть даже, я желала ему смерти. Ледяной град на праздничном столе и льды Хэл-караксэ, кровь Альквалонде –

во всем был виноват он. И разве искупает все содеянное смерть Финвэ?

Мы шли молча. Потом раздался вопль кого-то из впереди идущих:

– О Эру, что это за огромный огненный шар??!

И впрямь – над миром всходило солнце, и его алый край как раз показался из-за пелены облаков. Эльфы замерли, остановившись. Было ясно, что перед нами принципиально новое явление, на которое следовало как-то реагировать.

– Да, это что-то новое, – сказал мой брат Анггарато, который никогда ничему не удивлялся. – Ну ладно, пошли дальше.

Первые, кого мы встретили, были эльфы Митрима. Воистину, достойная была встреча – звонкоголосые, одетые в серые шелка митримцы, и мы – вымотанные, тяжело дышащие, заляпаные грязью. Нас встретили радушно, кормили, засыпали распросами, а мы чувствовали тяжесть на сердце и не знали, что отвечать.

– Расскажите о Благословенном Крае!

– Он... ну... он... благословенен... – с чувством сказал кто-то из нас.

– Скажите лучше, слышали ли вы что-нибудь о Феанаро, что должен был доплыть сюда? – спросила я.

– Да, мы знаем это имя. Говорят, они приплыли на кораблях, и у них была битва с орками, а потом они основали крепость где-то там, – беспеч-

ные митримцы неопределенно махали рукой.

Брат мой Финарато покоился на меня и убежденно сказал:

– Тебе, сестра, нужно отдохнуть с дальней дороги. Давай отыщем нашего родича Эльвэ, что в здешних землях зовется Элу Тингол.

– Ты уверен, что это необходимо сделать именно сейчас?

– Уверен, – Финарато усмехнулся. – А то как бы ты не ринулась отыскивать Феанаро.

Дориат, королевство Тингола, запрятался далеко в лесах. Укрытый завесой Мелиан, надежно защищенный, Дориат сладко спал и видел свои дориацкие сны, когда мы с Финарато явились к границе завесы. Довольно долго нам никто не отвечал, и Финарато едва не оборвал надвратный колокольчик. Потом появился сонный эльф и осведомился, кто мы такие и что нам нужно. Услышав, что мы родичи Тингола из самого Валинора, эльф немедленно побежал будить владыку. И во всем блеске своих серебристых одежд явился перед нами Элу Тингол, король Дориата, и произнес длинное приветствие на синдарине (или дориатрине?). Нас провели в тронный зал. Разговор обещал быть долгим и неприятным, памятуя факт, что убитый Эльвэ приходился Тинголу родным братом.

Финарато начал издали. Он сказал о похищенных Камнях и бегстве Мелькора, но не обмолвился и словом об Эльвэ. Я понимала, почему. Но Тингол тоже был не промах.

– Итак, вы явились сюда покарать Врага? Но почему в пути вы разделились?

– Мы разделились потому что... потому что Феанаро ушел первым, и мы не дождались его.

– Как же так вышло, что он ушел один? И как вы сумели попасть в Белерианд?

– Мы шли через Хэлкараксэ, – сказал Финарато.

– О! – сказал Тингол. – Невслыханное досель вам удалось совершить.

Он помолчал, пытаясь понять, что же именно не договаривает мой брат. Финарато тоже молчал. Молчала и я.

Наконец, Тингол вздохнул и сказал, что рад видеть родичей. Он надеется на то, что, объединив наши силы, мы сумеем справиться со Врагом. Мы покаянно кивали. Мне было стыдно. Думаю, что Финарато тоже.

Из Дориата брат мой ушел один. Я осталась, приняв приглашение Тингола погостить. И едва Финарато скрылся за стеной завесы, как заведенная пружина во мне лопнула, и наружу хлынуло признание. Я говорила обо всем – о смерти Эльвэ, о страшной клятве феанорингов, о проклятии Валар, о панике, охватившей нас тогда, о кораблях, которые не пришли, и которых мы не ста-

ли дожидаться. Тингол сидел с каменным лицом и молча слушал. Спросил лишь, участвовал ли в резне Второй дом. Я сказала, что нет.

– Отныне, – сказал Тингол, – Да не звучит в пределах моих земель речь Нолдор, ибо это речь убийц. Я приму тебя, и твоих братьев, ибо родичи вы мне, но никто из Первого дома не ступит на мои земли.

Что я могла ответить Тинголу? Чем я могла оправдать убийство его брата? Я не знала. И хотя никакой вины не было ни на мне, ни на моем Доме, осадок от разговора вышел тяжелым. Меж тем к нам вышла Владычица Мелиан.

Она была прекрасна и мудра. Она была хрупка на вид, но это было обманчивым впечатлением, потому что за кажущейся хрупкостью чувствовалась Сила, могучая сила Майар.

– Я знала, что случилась беда, но не думала, что случится так. В тех благословенных землях, где я когда-то жила, никаким бедам не было места. – Мелиан смотрела мимо меня, и в ее взгляде проплывали воспоминания о юности мира.

– Я не хотела стать вестником горя, – сказала я покаянно.

– Твоей вины нет ни в чем. – Ничьей вины нет! – взорвался Тингол. – Но мой брат мертв!

Мелиан молча села рядом с супругом, взяла его за руку, и

Тингол замолчал. Я услышала лишь, как он тихонько произнес после долгой, долгой паузы:

– Разум велит мне быть спокойным и беспристрастным. Но мое сердце скорбит.

Так начался мой первый день в Дориате. К середине дня я перезнакомилась со всеми его обитателями.

Отдельно расскажу о моей встрече с Келеборном, поскольку встреча вышла весьма занимательной. После тяжелого разговора с Тинголом я неприкаянной тенью бродила по тронному залу, не зная, чем заняться. Вдруг в проеме меж двух стен возник эльф в неигровухе (то есть, по-простому говоря, облаченный в одну лишь долбесь), и сжимающий в правой длани зубную щетку, а в левой – тюбик пасты. Так, с зубной щеткой, он и замер на пороге в крайнем замешательстве.

– Э-э, – сказала я, в изумлении оборачиваясь к Тинголу.

– Та-та, – сказал Тингол. Эльф залился краской, развернулся и стремительно бросился прочь.

– Свободные нравы у нас в Дориате, – пробормотал Тингол, глядя в костер, и стало ясно, что он с превеликим трудом сдерживается, чтобы не захохотать. – Это мой родич Телпорн.

– О да! – сказала я, ибо сказать было больше нечего. После отдыха и сна во мне разгорелась жажда деятель-

ности. Захотелось узнать больше о границах, о народах, населяющих эти земли, о том, как и где обустроились мои собственные братья. В общем, на месте не сиделось. Спроваждать меня вызвался Келеборн, уже приведший себя в приличный вид и оправившийся от утреннего смущения. Так, под руку с Келеборном, с цветком в другой руке, я двинулась знакомиться с новым миром. Мир был совсем другим – утром он показался мне серым и пустым, теперь же выглядел живым, наполненным солнцем, светом, голосами и красками. Встречные улыбались и приветствовали нас, как старых знакомых; казалось, что они беспечны и не знают горя. Я завидовала им, но прошедшим то, что пришлось пройти нам; лишь позже я поняла, что жизнь в этих землях вовсе не была такой беспечной, как выглядела на первый взгляд.

Все было перевернуто с ног на голову – когда я пыталась думать о Валиноре, в памяти вставали лишь дымные факелы, тьма, крик и паника, тело мертвого Эльвэ и бесконечный холод, холод. Здесь же смеялись и пели, строили и творили, и это было мне по душе. Неспешно и спокойно мы дошли до свежестроенного Минас-Тирита. Минас-Тирит своим географическим расположением как нельзя более соответствовал первоисточнику, ибо стоял он так, что по дороге в Ангбанд его никак

нельзя было миновать. Здесь кипела жизнь, и здесь же мы повстречали моих братьев Финарато и Артаресто.

– Сестра! – Финарато, разглядев меня издали, энергично замахал рукой. – Ая! Что ты здесь делаешь? Прогуливаешься? Кто твой спутник?

– Знакомься, брат, это Келеборн из Дориата.

– О, польщен, – брат почему-то расхохотался. – Я Финарато, а этот лорд со мрачной думой на челе наш брат Артаресто. Как там в Дориате? Что Тингол? Он уже отправил посольство в Химринг, к Первому Дому, был такой скандал – и откуда он успел узнать?.. Нолофинвэ основал свое государство – Хитлум. Ступай, сестра – я встретил Атли!

Он был полон энергии, весел, жизнерадостен, много смеялся и рассказывал о встрече с Атини.

Забавно, за краткое время своего пребывания здесь, в Белерианде, я успела привыкнуть к мысли, что этот мир населен исключительно Эльдар. Приход Атини стал полнейшей неожиданностью. Кто они? Какие они? Чего хотят?

– Они как дети, – сказал Финарато. – Юные, дерзкие, любознательные. Замечательные. О, сестра, а ты знаешь историю об Эру Едином и его жене Илуватар? И что у них было бы пятнадцать детей из голы? – Что?.. – оторопела я.

– Все они жили за морем, в

Доме—Где—Все—Есть, в чудесных землях, где никогда не переводится вино, а хлеб растет прямо на деревьях.

— Финарато, что с тобой?! — не без тревоги спросила я.

Финарато опять рассмеялся. — Людская версия развития событий. Пойдем, я тебе покажу свой дом. Хлеб, конечно, в наших пещерах не растет, но вино мы раздобудем.

Мы шли в Нарготронд, Финарато рассказывал последние новости, и лишь один раз предчувствие царапнуло мое сердце холодными когтями. Предчувствие близкой беды.

Через полчаса после того, как мы пришли в Нарготронд, примчался захваченный голец. Весть его была страшна. Войска Моринготто взяли Минас—Тирит.

Войска Второго и Третьего дома собирались в Хитлуме. Финарато не хотел, чтобы я шла с ними; я не хотела оставлять братьев. В Минас—Тирите сидел Барлог с войсками, как его победить и что это такое, никто толком не знал, но отступать было некуда. Война началась, колеса судьбы стучали все сильнее.

Помню, как мы выступили. Помню присоединявшихся по дороге. Но безнадежность дела стала ясна лишь, когда мы подошли к Минас—Тириту. Численностью мы несомненно превосходили врага, однако у нас не было общего команди-

ра, это была толпа, никогда толком ни с кем не воевавшая. Лишь Белег с его отрядом, пришедший из Дориата, имел кое—какой опыт, но это был опыт партизанской войны.

Темные кричали нам и улюлюкали со стен. Кроважно ухмылялся Барлог. Бил орочий барабан.

— Сестра, — сказал мне Финарато, — Уходи в Дориат. Тебе не нужно быть здесь.

Я понимала, что он прав. У меня не было оружия, оставаться же среди мужей, законных в сталь и путаться у них под ногами представлялось мне неосмысленным действием.

— Госпожа моя, — сказал Келеборн. — Прошу вас, уходите. Я буду рядом с вашим братом. О, проклятье!.. Я не хотела, не хотела уходить, но они были тысячу раз правы.

— Сестра, — сказал Финарато. — Кто останется с моим народом, если...

— Хорошо, — наконец, после паузы я кивнула, разозлившись на собственную нерешительность. — Я сделаю то, что ты хочешь. Только пожалуйста, не погибни здесь.

— Я не погибну, — улыбнулся он. — Прощай.

Я шла через поле, за спиной моей гремел орочий барабан, навстречу шли войска из Дориата, а я молила Валар, чтобы они сохранили тех, кто был мне дорог.

Вечером в Дорiate я не на-

ходила себе места. Вестей из Минас—Тирита ждали все, я бродила между тронным залом и воротами, поминутно прислушиваясь. Гонцов не было. Уже стемнело, когда пришел отряд Белега, усталый, вымотанный.

— Что? — бросилась я к ним. — Что там?!

И по тому, как они смотрели на меня, все стало ясно раньше, чем были произнесены слова.

Любимый мой брат, который ненавидел войну. Он обещал мне не гибнуть в этом бессмысленном штурме. Почему? За что?

Рядом стоял Келеборн, который говорил что—то утешительное, но я не могла найти слов для ответа. Финарато погиб. Эта мысль была чуждой и невозможной, он слишком любил жизнь, чтобы умереть.

— Как это случилось?

— Он прикрывал наш отход от ворот... Там был раненый лекарь, и он... Барлог достал его своим бичом.

Я знала, что он погибнет, еще тогда, у минас—тиритских ворот. Когда он сказал мне "Прощай".

Пустота объяла меня. Потому что сюда, в эти земли, я шла за своим братом. Не за верховным королем, не за Камнями, не ради мести Моринготто. Что теперь?

Подходили новые воины и приносили новые вести. Тяжело ранен Нолофинвз; убит Даэрон из Дориата. Даэрон, который не имел оружия — у не-

го была лишь флейта. С этой флейтой он и встал перед Барлогом. Глупо, как глупо... Это было безумием, шептал мой разум. Почему ты ушла, вошло сердце.

Я ушла спать. Пустота сузала круги.

Мне снились сны об Ангбанде.

День 2.

В Нарготронде, куда я являлась спозаранку, было пусто. С утра феаноринги объявили сбор войск и отправились штурмовать Ангбанд. С ними ушел брат мой Артаресто и большая часть Нарготронда. Какое безумие, думала я, бродя по пустому тронному залу. Что мы делаем? Мы гибнем глупо и бессмысленно, потому что не умеем воевать, и не можем победить врага силой оружия. Но есть же что—то еще? Но что?

Новая надежда Белерианда. Атани. То, о чем говорил Финарато. Все должно решиться после того, когда Атани выберут свой путь. И слуги Моринготто наверняка уже пытаются склонить их на свою сторону...

Атани — вот что важнее всего сейчас. Не война. Не штурм Ангбанда. Не междоусобица из—за пролитой крови. Но все эти очевидные и ясные вещи не могли отменить происходящего сейчас под Ангбандом. И назад тянулись потрепанные остатки наших войск, позорно отброшенные назад, и несли злые вести о гибели Феанаро и

его старшего сына Майтимо, о пленении Макалаурэ. А потом вернулся Ангарато и, глядя в землю, сообщил о гибели Артаресто.

Великие Валар! Почему? Почему мои братья гибнут один за другим, а я не могу их спасти?

Этот удар был неждан и коварен. Я не ожидала от Артаресто безрассудства. Он всегда слушал голос разума. За чем он ушел, зачем повел свой отряд на штурм, на заведомо бесполезный штурм... Что мог он противопоставить мощи Ангбанда? Какую силу?

Правление Нарготрондом принял Ангарато. Я всерьез подумывала о том, чтобы переселиться в Нарготронд, ибо Ангарато, самый младший, самый бесшабашный и самый упрямый из детей Финарфина, мог бы стать героем, военачальником, кем угодно, но не правителем. Вспомнилось, как мы с Финдуилас, дочь Артаресто, битый час уговаривали Ангарато пойти на совет у гномов (учитывая, что отправить кого—нибудь другого он не соглашался из упрямства), а еще спустя час обнаружили, что вместо совета он самозабвенно чинит ворота Нарготронда и совершенно счастлив в этом нехитром деле. Подданные тайком жаловались мне, ситуация становилась бедственной, и морально я уже готовилась к нелегкому разговору со своим братом, намере-

ваясь потребовать от него либо сложить с себя корону, либо вести себя более подобающим королю образом, но тут от ворот известили, что к нам явилась делегация Атани.

— О Эру, — пробормотала Финдуилас, — Ему же нельзя говорить с ними!

Да, я понимала, о чем она. Если Ангарато вздумает сказать речь, наш статус в глазах Атани будет безвозвратно погублен. Ангарато, как истинный эльф, был способен говорить часами. Терпения людей, боюсь, хватит минут на пятнадцать.

Вошли люди. Двое вождей (Халет и Беор) и несколько человек с ними. Да, Финарато был прав, говоря о том, что люди чем—то похожи на детей. Они оглядывались вокруг с любопытством первооткрывателей. Им был вновь этот мир, и они этого не скрывали.

— Ангарато... — я ухватилась за его рукав, но импульсивный брат замахал руками:

— Потом, потом! Ты же видишь, я занят... Эй, гостей в тронный зал проводите!

Вожди сели, с интересом озираясь по сторонам.

Ангарато откашлялся и напустил на себя важный вид.

— Я рад видеть вас здесь, — сказал он.

— Мы пришли, потому что хотели бы знать о вас, — сказала Халет. — Мы хотим знать, почему вы воюете с Мелькором, и что он сделал вам плохого.

— Я расскажу вам с самого

начала, – сказал Ангарато, и мы с Финдуилас мысленно взвыли. – Сначала был Эру Единый, которого в Арде зовут Илуватаром...

– ... И так были уничтожены Древа, источники Света... – продолжал Ангарато свою бесконечную речь минут через двадцать. – То есть сначала были уничтожены Светильники...

– Ангарато... – простонала я.

Люди сидели молча. Похоже, их залил водопад инфор-

мации, обрушенный Ангарато на их несчастные людские голы.

– И после этого, – Ангарато было уже не остановить, этот поток летел в запредельность, – Черный Враг Мира, которого мы зовем Моринготто, позарился на Камни, созданные Феанаро... Так... Теперь я должен рассказать вам о Камнях...

Короче говоря, попытка апельсинами продолжалась третий час. К чести людей, должна отметить, что это испытание они перенесли стои-

чески.

– Мы выслушали тебя, – сказала Халет по окончании речи Ангарато. – Теперь нам нужно подумать над сказанным. У нас будет тинг племен, на котором мы решим.

Люди вышли. Мы с Финдуилас, не сговариваясь, бросились следом.

Окончание следует

Воробьева Лина (Йовин)
г. Москва

Впечатления от Игры. Люди. (из письма)

Впечатления от Игры (из письма)

В первую очередь чудесное впечатление от людей, с которыми я там имел возможность познакомиться и пообщаться. Много жизненных впечатлений (переживаний). С тем самым Ангбандом судьба меня не переключала, но я особенно не расстраиваюсь: я не считал, что в эту темную пещеру стоит идти из любопытства (читай: "из знания того, какие люди его устраивают"). Я был человеком, это была не моя война. Я шел со своим

народом с востока, я строил крепость серебристой гавани, я строил корабль людей, я вместе с гномским мастером ковал короны первому людскому королю, я видел Балрога около своего города, я пил из одной чаши с эльфами и орками на людском празднике, я плывал на корабле людей в Валинор, я побывал во многих городах, но не увидел и половины мира, я умер в преклонном возрасте. Был день когда я много грустил, были моменты, когда я горел от счастья и бежал в дождь по полю в одной рубахе и кричал что мы, лю-

ди, все-таки построили свой корабль и позже доплыли на нем до Валинора – доплыли сами, с веслами из куска доски и огромной палки на вязанке бревен, но с парусом и флагом. Пусть плыли в 4 раза дольше лодки, но доплыли. Сами. И мы шли по пояс в воде, волокли наш корабль к берегам Валинора и понимали, что этот мир наш, и наши потомки будут жить в нем.

Алексей Власов
(Сосквач)
г. Омск

Ну и зачем все-таки Люди пошли на Запад?

Ответ на вопрос, сопровождаемый дифирамбами, панегириками да и просто так себе похвальбушками от мастера Людского блока Ели Каревой.

Люди Пошли На Запад – судьбообразующая фраза эта означала следующее: нам указано Профессором

1) Выйти с Востока тремя родами;

2) двинуться на Запад;

3) прийти туда.

Все остальное отдавалось на откуп нам, любимым.

В процессе сочинения Идеи (модно именуемой Концептом) Люди все больше отдалялись от Эльфов, хотя ни те, ни другие еще об этом не подозревали.

Что придумалось

Вкратце получилось следующее: Люди суть великие переделыватели Мира. Причем любого. Они получают максимум эмоций только через максимум действий. И действия эти во многом самоценны. Так что ежели Люди пришли и увидели башню, то они вряд ли будут на нее долго любоваться. Они скорее разрушат ее, а потом из камней соорудят что-то свое, доморощенное – вот тут-то и будет им максимальная из эмоций. Щастье. К которому мы, в общем-то и стремимся. Подразумевалось,

что Люди будут постоянно деятельны. Что они будут ни разу не созерцательны. Что их будет переть на подвиги, каким-то всегда место в жизни есть. И этим они разительно станут отличаться от эльфов, которые в основном строят. И от Темных, которые в основном рушат. Мы-то ага, ну и то, и другое. Дуализм, понимаешь! Диалектика.

Что получилось

Да это и получилось. Забегая вперед скажу: когда мне после игры показали остатки стен многострадального Ми-нас-Тирита со словами: «А это мы разобрали стену и построили из нее наш корабль» я даже всплакнула. Вначале было Слово и оно воплощено. Люди действительно разобрали уже готовое и создали нечто свое, еще никогда не виданное. И это было не запланировано, это вытекало из идеологии и это было круто!

Нельзя не отметить, что деятельность и гоношливость практически каждого из нас присутствовали изначально – думаете легко собраться Человеком на Чисто Эльфийский Проект? Для этого нужна энергия и умение переть против течения. Так что энергетика у Людей присутствовала изначально. И действительно перла во все стороны. Люди

очень, ОЧЕНЬ отличались от эльфов. И не только тем, что костюмы у нас были скромнее, словарный запас победнее, а видение Мира попроще. Это отыграть нетрудно. Строй из себя тупого гопника и все дела. Но: Люди были еще и очень жадными на дело, на время, на чувства – над каждым из нас висел дамоклов меч. 72 часа игры и к тебе приходит смерть, даже если ты не лезешь в драку и не идешь в Ангбанд. Ты ВСЕ РАВНО умрешь максимум через 72 часа после выхода на Запад (а кое-кому из старейшин суждено было лишь 48 часов или даже сутки). И в этой обреченности таилась еще одна причина того, что мы ДЕЛАЛИ, а не разговаривали, СТРОИЛИ, а не пели, РЕШАЛИ, а не рассуждали.

Они и мы

Да! Мы были другими – с точки зрения эльдар. Мы были ненормально упертыми и принятое однажды решение выполнялось БЕЗ сомнений и размышлений. «Мужик не альф, сказал сделал!» Слова «тормоз» у нас не было. Его заменил термин «тэ-эле-е-ери-и!». А пафосность эльфов выражали мы словечком, которое произносилось с жестоким сарказмом и пародией на реверанс: «Извольте оттрапе-

езничать!» — именно так пригласили диких людей встречавшие нас эльдар.

Мы поразились их умению болтать часами. Нам странно было их длинное приветствие «Айя! Вначале был Эру Единый». Мы не без иронии пересказывали их однообразную байку с уточнениями: «А потом они в Доме-Где-Все-Есть развели два больших и ярких костра. Только те, зеленые, сказали, что костры были разные и их не не дровами топчили. Ну, раз большие и не дровами, тогда, значит, один из торфа, а другой из кизяка». Эту историю очень любили мы рассказывать эльфам, особенно умиляясь тому, что некоторые не знали, что такое кизяк.

Вообще стык культур это было очаровательно. Мы не врубались, что такое «эльфийская дева» — «Какая ж ты девка, ну, если у тебя муж есть, ага? Вот кабы не было, тогда «дева» — или он у тебя на это самое не способен, что ты в «девах» по сю пору?»

«Плодом его дум стали ай-нур» — а, ну понятно. Это он головой рожал. А че, ну, ага, бывает!»

«Старшенький он почему такой нелетучий? Просто по роли мало, когда поперек лавки лежал, а потом поздно стало. И жены ему не дали. А вот была бы жена, поучила бы маленько скалкой, в ум бы и пришел!»

И в ответ на снисходительное любопытство мы демонстрировали пренебрежительную

осторожность (Ну, типа ага, мало ли чего от них ждаты!).

Впрочем, к счастью, немало было эльдар, которые относились к нам, как к равным просто другим и мы платили таким восхищением и стремлением помочь. Бритомбар и Галдриэль тому пример.

А еще я в нее ем!

Баяк было множество. Ребята как прорвало и сказки, притчи, байки, идеи просто реяли повсюду. Мы познавали мир и толковали его как попало и кто во что горазд.

«Сперва был Светлый Господин. Он создал все. И взял жену. А тут появился Темный господин. (на этом месте эльфы приговаривались слушать «людское изложение Сильма), А тут р-раз! Темный господин проглотил Светлого хам-хам и съел!!! И стало темно. А жена Светлого Господина пришла к темному и р-раз его в дычу! Он хлебальник-то разинул, Светлый Господин и выскочил. И теперь каждый день через небо гуляет. А Темный господин его глотает. А потом приходит жена и р-раз! По хлебальнику! И Светлый господин опять все освещает. Да вот они!» и рассказчик тычет пальцем в небо, иллюстрируя нашу местную солярную теорию. Легенды разных племен (отдельно халадинов, отдельно лоссогов, отдельно маравов или дарвингов) составляли то самое пестрое одеяло, которое так цветисто смотрелось на строгом полотнище «Сильма-

риллиона» — религии эльфов.

Мы ведь развивались не только в плане материальной культуры. Мы ведь еще и думали. И сравнивали. И делали выводы.

И потому, кстати, в силу многообразия верований придумалось слово «религия» — как совокупность знаний одного из народов. И кротко увещевали мы эльфов, приходящих со своеобразным зачином «Айя! Вначале был Эру» рассуждениями о том, что это ага, ну, ихняя эльфья религия. И когда те протестовали, что «они ЗНАЮТ», мы тоже говорили «Да вот и дарвинги ЗНАЮТ про своих предков, как они сейчас на небе костры жгут и нам путь освещают. Это ваша вера, вот и верьте! И другим не мешайте верить».

А еще наши мудрецы размышляли о механизме целепалагания («Ну, типа придумал-сделал. Но вот откуда эта «придумка» возникает, а?», об иерархии ценностей («Оно, пожалуй важно. И бутылка коньяку важно. Но корабль важнее. И бутылка коньяку выливается в озеро, чтоб дождь не кончился и орки до нас не дошли. Так почему корабль важнее?»)

А еще мы изобрели поэзию.

Любовь-морковь

Так ведь и любовь у Людей была деятельная. Сперва простая как валенок. Вот собираются род Маракха, род Халет, род Беорингов и идет расхваливание парней. Потом похва-

лы девушкам. Потом старая Аданэль сводит двоих самых лучших и это — судьба. И вот тут-то сразу немедленно возникает любовь.

А то, что Биг Берд с утра влюбился в девушку, которая отправилась в Ангбанд и пропала это, увы, не важно. Она, конечно, может и жива, но лить слезы, а тем более топтать, бросив дела, на верную гибель не в тему. Поскольку нужна семья. И потомство. А все эти сантименты и брожения под лунной некогда! Надо жить, надо действовать, надо рожать детей. И Биг Берда вечером сосватали и тут же оженели. И получилась прекрасная семья. Впрочем как и абсолютно все семьи, появившиеся на игре. Потому что простая, незатейливая любовь очень прочная.

Но если бы все было так однозначно!

Мы ведь росли не только материально. Не только интеллектуально. Люди менялись и в эмоциональном плане. И у нас тоже появлялась Любовь.

Берен. И его Лютизнь. Это классика, о ней не говорим.

Но наш Белгор которому надлежало продолжить род и срочно «родить» эльфинита Зарендила. Я сама неосмотрительно показала ему незамужнюю красавицу из Бритомбара. Кто ж знал, что она майа?! Раньше, когда Люди были совсем простыми, ему можно было велесть и продолжить род с какой-нито другой девой.

Но Люди становились сложнее. И абстрактные понятия все чаще входили в нашу

жизнь. И Белгор полюбил так, что уже никакие незатейливые рассуждения не работали.

И до тех пор, пока не добился он своей суженой, он не успокоился. Все-таки он был Человек. Задумал достиг и стал счастливым.

Спешить!

Люди спешили и в считанные часы возникали у нас идеи, которые воплощались в конкретных делах. «У них ага, ну, типа короли. А мы так себе, ага! А ну мы тоже ага! Мы и сами ничего себе! Мы и тоже можем князьями быть!» — этого нехитрого соображения вполне хватало для всплеска энергии и глядь-поглядь! Люди создают свое княжество, где великим князем становится Марак с женой Халет.

«Ну, нам типа ага! Корона нужна!» и на коронации появляются целых четыре короны хватили и князю, и княгине, и наследнику-Турину, и его избраннице. Потому что достать корону это тоже подвиг.

«Нам нужен флаг!» — и никто никого не подгоняет. Мгновенно достаются запасы тканей и через два часа возникает нарядный, точно сделанный до игры флаг с морской гладью и корабликом. Он дошивается за три минуты до коронации и гордые девчонки держат его они придумали это и воплотили, и получили то самое Щастье. Ведь это же подвиг!

Вообще идея Подвига как

самой необходимой вещи царил среди Людей. «Вставайте, граф! Вас ждут великие дела» — своеобразная присказка. «В жизни всегда есть место Подвигу!» — «Кто не делает, тот не ест!» — все это работало и работало классно.

Некрупным подвигом считалось любое деяние. Даже с утра сходить на охоту за зверем сушняком это доблесть. И чем крупнее зверь-сушняк, тем больше почестей мужчине. «О!Какой рогастый! Какой ногастый!» — радовались женщины, глядя на стволы, пригашенные парнями издали на одном самолубии. Да ведь и тетки не плошали. Такой обильной и вкусной хавки давненько не видела я на играх. Ведь накормить работников это тоже подвиг. Особенно когда ведро борща и ведро кофе с коньяком надо тащить к Бритомбару, на побережье — под дождем и по грязи. Но ведь таскали! И кормили! И расцветали от похвал и влюбленно смотрели на тех, кто не покладая рук вкалывает, рубит, строгает, режет весла.

Деяния

Я была в основном в своем лагере. По обязанности старшей мудрой женщины. И подвиги Людей в Белерианде доходили до меня в виде слухов.

И слухи эти были прекрасны.

Вот кто-то из халадинов (Хальдин) решил себе встать

за Галадриэль и погиб за нее. Вот Олика решила помочь Старшенькому (Мелькору), выйдя за него замуж и сгинула в Ангбанде. Вот Берен влюбился в Лютянь и отправился за Сильмариллами. Эолов меч оказался у нашего Белгору и он вышел сражаться с драконом и барлопом и сразил их. Бешеный дед под дождем, без сна и отдыха строил корабль и ему помогали не только наши, но и эльфы, которых заразил он своим порывом. Вот двое дарвингов идут к Мелькору и Брайн «пишет кипятком» — по словам брата Жана и готов им отдать все, что они потребуют.

Не было единого строя людей были личности. Которые, тем не менее, чувствовали со спины железобетонную поддержку своих атани.

И личности эти выросли.

Я помню, как первые часы мы обживались в этом мире и все, все, все было любопытно (бедный Финрод! Он столкнулся с толпой взбудораженных шестнадцатилетних юнцов).

Я помню день, когда основная часть атани становилась взрослыми (да, это произошло всего за день) и я видела, что они практически все! избирают себе Путь и идут по нему. Я видела, как они гибнут на этом Пути, жертвуя собой.

И Лорина идея о том, что люди это дети, которые взрослея, становятся умудреннее эльфов, состоялась.

Люди могли жертвовать собой не потому что похищены были их сокровища или убиты братья, а потому что они понимали нужды этого мира.

И Эарендил отправился в Валинор на только-только сделанном паруснике не для того, чтобы протоптать тропку в Дом-Где-Все-Есть (хотя изначально корабль задумывался для этого) а для того, чтобы валар спасли этот мир.

Про себя

Ужасно мне нравится все, что люди понаделали! Я действительно счастлива! Честно говоря, я и по жизни придерживаюсь веллеровских теорий о Счастье как о максимальной эмоции, для достижения которой ты совершаешь максимум того, на что способен. И потому наши ребята, которые ПОСЛЕ игры рассказывали, как их прет, какие действия насосвершали они на тех же «Картах» или ХИ да и просто в жизни, вызывают у меня огромное наслаждение. Я не могу не гордиться тем, что впалив всю свою энергию в этих людей, смогла увидеть результат, воплощенный в деяниях.

Большой секрет для маленькой

И теперь, наконец, я раскрою секрет: ЗАЧЕМ все-таки люди поперлись на Запад

Да потому что на Востоке их накрывала Тень (см. Атрабет). И она искажала Людей.

Чтобы исказить эльфа, надо многое. А чтобы исказить сущность человека, надо просто СДЕЛАТЬ ЕГО ПОТРЕБИТЕЛЕМ. То есть сделать так, чтобы у него все было и ему уже ничего не хотелось. И он перестает существовать как Человек, то есть как великий переделыватель природы. И таким образом Люди также становятся пленниками Моргота ведь если он развратил их «халявой» (очень страшное слово!), то вскоре они не смогут без него обходиться. И все! И кирдык Людям как детям Эру.

Собственно от этой судьбы и бежали мы прочь, на Запад.

Вот такая мастерская фишка.

Напоследок, по доброй традиции благодарности.

Спасибо вам, Люди! И лосоты, и марахи, и дарвинги, и халадины, и беоринги. Вы и впрямь доказали, что этот мир создан для Людей. Арчер, Птах, Тинка, Рутвен, Кеша, Грифф, Странник, Кир, Олика, Огонек, Лара, Хальдин, Затрас, Таннииквэль, Лоулесс, Дед-Лоссот вы такие молодцы!

Спасибо Бритомбару вообще, Келегу и Эарвинг в частности они показали въявь спокойствие и мудрость эльфов (и майа).

Спасибо брату Жану, Барбусу и МинКау они помогли существовать в рамках мастерских задумок

Отдельное спасибо Ангбанду Брайну, Тони, ГенГенычу, Море, Рыжему Саксу вы мастерски обозначили Тьму и без вашей игры (игротехники) все было бы СОВСЕМ не так.

А напоследок:

Спасибо, Лора! За тот образ, который у тебя возник и который мы посылно пытались воплотить. За уникальность Игры этой и всех твоих игр. За реальные походы, за реальные лодки, за реальные переживания. За то, что ты вложила в Игру столько сил и

энергии. За плиту на вершине горы. За то, что ты не получаешь с нас валюты. За то, что ты до сих пор не бросила это хлопотное и ужасно неблагодарное дело.

Не покладайте стараний, маэстро`

Елена Карева (Еля)
г. Красноярск

Видение о сокровищах Норготронда

Вместо предисловия.

Эру создал Махала. Махал создал гномов. Да, видно, не вовремя. Пришлось гномам спать, дожидаясь своего часа`

А потом гномы проснулись, огляделись и увидели пещеры. И стали они там жить и трудиться, благо много в пещерах было золота, и камней самоцветных. Но однажды запала им в сердце печаль о мифриле, и собрались наугримы, и пошли в неизвестность.

Судьба улыбнулась смелым, нашли они мифрил и поселились рядом с жилой. И назвали свое поселение Габилгатхол, а по-эльфийски Белегост.

Вместо эпиграфа
Приглючилось пьяному карлику Миму, что в пустых пещерах Норготронда есть мифрил`

Задумался мастер Мим, куда бы припрятать вторую порцию мифрила. Первую порцию он передал гномам, типа это та жила, на которой был основан Габилгатхол. Третью он собирался припрятать, когда гномы найдут вторую. Так вот, мифрил надо было спрятать так, чтоб гномам не скучно было его искать. И не иначе как восторженные вопли орлов Манвэ "Финрод с лопатой!" надумили его спрятать мифрил в Норготронде. В том месте, из которого гномы в свое время ломанулись за ним к морготу на кулички.

Придумывает злобный карлик Мим, а отдуваться кому? Гомункулосу.

Взяла я лопату и пошла в пустой Норготронд. Ну, не совсем, пустой, там как раз орлы Манвэ обретались. "Что,

— говорю, — пернатые друзья, поможете мне спрятать клад?" Помогли. И место-то такое нашлось, под самым носом у эльфов` И устроили все так здорово, что я потом туда двух карликов привела и говорю: "Отцы мои, здесь есть мифрил. Найдете?" Не нашли. Я потом всю игру кайф ловила, что эльфы по мифрилу ходят и о мифриле плачут.

Когда я собралась уходить, орел спросил, не в сторону ли гномов я иду. Ах, в сторону, ну тогда государь Финрод просил передать гномам, не могли бы те прийти, зал лапником украсить, чтоб, значит, щели не зияли. Он заплатит по-царски. ("Блин горелый! — думаю, — Ну и где ты был вначале-то, пока мы еще ничего не зарыли? Теперь только толпы наугримов мне здесь не хватало!")

Ну, делать нечего, особенно если сам государь — просил.

Домой мне было лень вертаться, крик делать, и я пошла прямо с этой лопатой, к которой прилипли комья земли, в Оссирианд – заказывать эльфам песенку (см. Песня для наугримов), и далее в Белегост – исполнять прочие мимские поручения.

Лопату я в Оссирианде оставила. Достойные лай-квэнди только поинтересовались, не является ли она орудием злого убийства, и я поклялась им, что это орудие благородного труда. (Хотя и не пристало бы мне, мерзкому творению злобных карликов благородным трудом заниматься. Ах да, копал-то орел Манвэ, ну тогда все в порядке.) Потому как если б гномы увидели меня с лопатой, они бы сразу догадались, умницы мои, что я чего-то закопала, один из двух вождельных ими предметов, или мифрил, или сундук с гномской смертью. И тогда они бы меня просто не выпустили из своего Габилгатхола без подробных объяснений, где ЭТО искать и на какой глубине. Прихожу к гномам:

"Здравствуйте, говорю, трудолюбивые обитатели Габилгатхола, да удлинятся бесконечно ваши`хм-хм` бороны". "И твоя пусть удлинится", – отвечают. – "Значит так, мои дорогие, пришла я к вам зачет по вашей истории устраивать. Вот ты, бородатый, где родил-

ся?" – "По жизни? – обалдел безбородый "бородатый". – "По игре, дорогой, по игре" – "Тута родился, в Габилгатхоле." – "Н-да? У меня другие сведения. Короче, давайте, бесценные мои, собирайтесь с мыслями и вспоминайте. Не сдадите зачет – я к вам на обед напрашусь. А ем я много`" – "Ой, да ладно, приходи. Только обедать мы будем несколько." Короче, совместными усилиями, достойными гномы припомнили, что проснулись они, действительно в Норготронде, и там их, можно сказать, колыбель. (Кто ж знал, что опосля этого они воспылают к Норготронду неизъяснимой нежностью?) "А раз колыбель, то неплохо бы там табличку мемориальную повесить, на тему "Здесь был Вася-гном", а то несолидно как-то". Заодно передала им просьбу Финрода, так и так, "обещал, что эльфы в накладе не останутся – смеются длинноробордые. Подумала, поправилась: – в долгу, конечно"

На просьбу эльфийского государя гномы положили, и слава Эру!

"Что слышно про гномью смерть?" – спросили меня гномы.

"Ходят слухи, да, видно, быстрее меня. Поймаю – принесу."

"А про мифрил?" – и все-ленская тоска в глазах.

"Слышала я, что эльфы его ищут".

"Эльффов много. Которые?" "Все! Не провороньте" – и удалилась.

Когда я пришла в следующий раз в Габилгатхол, там уже вовсю шла внешняя политика. Гномы квасили глинтвейн с Оссириандом и Дориатом, заключали фройндшафт и военные союзы, торговали с Минас-Тиритом. И мне показалось, что дело пошло.

К вечеру у оссириандских бардов была готова песня, в которой содержались инструкции, как гномам найти сундук с вождельной смертью, и перед закатом я вновь посетила славный Белегост. "То, что вы ищете" – "Мифри-ил!?" – "Может быть` Так вот, кое-что знают в Оссирианде. Я тут мимо кабака проходила, песню одну слышала. Сходите, послушайте. – И добавила с серьезной миной, приличествующей достойному науко, майярскому слуге: – Настоятельная рекомендация свыשה".

Гениальная идея злобного карлика Мима была такова: следуя песне, гномы должны были прийти на берег моря обнаружить там народ, зовущий себя Мы, и требовать с них мифрил или информацию о нем (ну, алкали они мифрила!). "Мы" их немало помырыжили бы, а затем

бы торжественно выдали ларец с гномьей смертью. Ясно дело, без ключа, потому что ключ, сказали бы наугримам эти самые загадочные "мы", находится у орков. Ну, да, а кому сейчас легко?

А я бы за этим самым маппетшоу тихонько из-за кустов наблюдала, развлекаясь по полной программе. Я бы подала знак любому находящемуся поблизости карлику, и тот попался бы гномам на глаза на их пути – домой ли, или в Ангбанд – в самом непотребном виде. И с пьяных глаз проболтался бы, что они-де, гномы, просчитались, ушли из Норготронда за мифрилом, а мифрил-то в Норготронде и есть. Во-от такая жилища! И было это одновременно и награда, за то, что сундук нашли, и утешение, что теперь в Ангбанд идти придется. Ясно дело, гномы, если они не дураки (да, не дураки, конечно!), ломанулись бы в Норготронд за мифрилом и перерыли бы его до основания, как дождевые черви. Примерно в это время (по нашим расчетам) и должны были появиться там несчастные, пришедшие из-за моря нолдор, ищущие крыши над головой. И застучали бы достойных наугримов за этим приятным занятием. И гномам пришлось бы либо врать им чего-нибудь про бабушкину брошку, либо поддаться с уже битыми-перебитыми эльфами, либо – делиться.

Но гномские отношения с любимыми детками Эру меня уже не касались, тут бы уже Мим развлекался, наблюдая за моральными мучениями детей Махала. Сюжет мог считаться успешно завешенным. И начался бы новый квест.

Увы, Ауле предполагает, гномы делают по-своему, а все в конечном счете уже предпето Илуватаром`

Я ждала их весь вечер и половину ночи, потом отчаялась и плюнула. Утром меня разбудили жуткие вопли орков (орки били эльфов), и я возблагодарила Эру, что просто проснулась, а не скончалась во сне от разрыва сердца. Надо было идти проверять, как изменился мир за время моего недолгого отсутствия. Оссирианд мирно спал. Габилгатхол уже вовсю трудился. "Что, золотые мои, послушали песенку?" – спросила я гномов. – "Какую песенку?" – был ответ. "Ребятки, – ласково, как только могла, улыбнулась я им – Верно ли, что узбад ваш – самый старый, самый опытный из вас?" "Верно. А что?" – "А то, мои дорогие, что время пошло, на рассвете вы стали старше на сто лет, а узбаду вашему в полдень по возрасту вообще будет положено впасть в маразм. (Вру, конечно, на то я и карлик) Где он,

кстати, ваш достойный узбад?" "А нету. Девался`" – увиливал. "Ладно, Эру с ним, с узбадом, вы думайте, думайте как вам быть` Зря я что ли бегаю тут, сплетни разношу`"

По дороге домой, в окрестностях Норготронда` – ва-ау, какие люди` гномы, и без охраны.

"Хорошее утро, Государь, поздравляю тебя с новым положением, ты теперь Ильмар Шило-В-Заднице. Повезло тебе, узбады на особом положении, не старятся. Однако никому из твоего народа так не повезет`" – гну, значит, свое. Опять же, зародилась у меня в сердце надежда, что, может быть, он по моему делу сюда пришел ни свет ни заря.

Нет, оказалось, привели его в наши края дела государственные. Сели мы рядом в Норготронде на бревно на мокрое у холодного кострища и загрузились за судьбы свои тяжелые. Полчаса, наверное, грузились. Я ему про песню, он мне про мифрил. Я ему про старость, он мне про эльфов. Он-де их ждал, ждал всю ночь`

"А зачем тебе эльфы?" "Нада`" ночь не спал, не ел, все глаза проглядел. А они пришли, и оказалось, что они! – мне! – глуются!"

Я ему, конечно, посочувствовала, но все равно про свое

впариваю, что негоже за внешней политикой`

"Нет, ты подумай. Я, говорит, тебе глючусь! Мы все тебе глючимся!"

`забывать дела внутренние` – И вижу, что зря. Что я здесь на уши встань, не обеспокоится узбад проблемой обновления рода, не бросит все заради "может-быть-информации". "О, закопайте меня!" – отчаявшись, в сердцах, воскликнула я. "Эй, эльфы, – обратился этот великолепный гном, эта смесь железной логики и флегмы, к продолжающим глючиться ему эльфам. – У вас лапата есть?". Из Норготронда я вышла, согнувшись пополам от смеха. Проходя мимо Бардпойнта, поняла, что смех истерический, и с этим что-то надо делать. И вообще, раз эти гномы уже гомункулюса до истерики довели, то надо на них натравить кого поопытнее, позубастее`

Прихожу домой: "Ой, отцы мои, злобные карлики, вы не поверите`" – и рассказала им про то, как стерла свои зубы об этих упрямых гномов.

"Ну, почему не поверим? – кивают карлики, – Запросто`" И рассказал мне отец мой, злобный карлик Ибун, историю, как давеча завязился он в Габилгатхол в обличье майяра Ауле, а гномы его не пустили. А где, говорят, твоя бирка? Бирки вечером не было. При-

шлось ему зря стоять у ворот и убеждать этих упрямцев, что он и есть самый настоящий, всамделишный майяр. Ну, сегодняя у него бирка есть, сегодняя он им покажет` "Говоришь, даже не чешутся` Ну, ничего, щаз почешутся` Что бы им подарить на день рождения?" Решили подарить именинникам ленточку мифрилла. Собрались мы и пошли – майя и рауко, секретарь майярский. Секретарь – для того, что должен же кто-то помнить, кому из гномов сколько лет и какие, следовательно, действия им уже недоступны; не самому же майяру в шпаргалку заглядывать.

Приходим в Норготронд, а узбада там уже нет, а на бревне моем истерическом сидит государь Финрод, и, видимо, уже никому не глючится, потому что у майяров глюков не бывает. У духов, наверное, тоже. Поздоровались мы, и вдруг чую я – чего-то не то с моим боссом происходит, как-то заклинивает майяра моего.

То есть вот только



что мы с ним нормально разговаривали, предвкушая какие лица будут у гномов, когда он придет поздравлять их с днем рождения` и вдруг он "зависает", а через долгую паузу выдает замогильным голосом: "А не государя ли` – блин, как он это загнул? Цитирование – мое слабое место. Короче так, краткость – сестра, реплики даю в художественном изложении: – А не ты ли, мил человек, здешнее начальство?" – Пауза, и государь отвечает ему тем же замогильным голосом: "Ну, я" – пауза – "А я – майя Ауле!" – пауза – "Круто!" – длинная пауза.

"Спроси про гномов", – подсказала я вновь "зависшему" майя.

"Погоди, надо же с государем побеседовать` приличия соблудности".

А, так это не они, а я торможу! Пристыженная, я поджала хвостик и стала учиться искусству светской беседы.

"Вас, говорят, где-то носило" – пауза – "Носило, ох носило" – пауза – "Говорят, много ва –"

ших полегло?" – длинная пауза – "Да, много наших полегло" – очень, очень длинная пауза – "А вообще, как дела?" – пауза – "Хреново`"

Так я стала свидетелем того, как эльфийские государи общаются с высшими сферами. Зрелище, я вам скажу, впечатляющее, слабонервных просим отвернуться.

В это время в Норготронд с тылу вломился узбад в сопровождении двух гномов и двух эльфов, кажется, оссириандских. "О! У тебя уже есть бирка!" – радостно заявил майяру узбад. Впрочем, на майяров узбад Ильмар сегодня, кажется, плевал, потому что перед ним стоял, наконец, настоящий, неглюковый, государь Норготронда, и явись здесь сейчас сам Ауле, врял ли узбад смог бы его отразить. Майяр плавно свернул беседу, и отступил в тень, но, разумеется, был рядом и все слушал. Беседа двух государей тоже была весьма интересна. (Цитаты – в авторском изложении)

Ильмар (уморительно серьезно): "Вот что, Финрод, эта территория, на которой ты хочешь обосноваться – наша историческая родина, и мы ее ценим".

Финрод (подозрительно приветливо): "Ты предлагаешь нам свалить?"

Ильмар: "Да ладно, живите, но мы будем тебя контролировать".

Финрод: "Понятно. А какие мне за это пряники?"

Торговались они, как цыгане на базаре! И при этом ни один не знал про сокровища, про мифрил, который в Норготронде-таки есть. Интересно, смогли бы они договориться, если б хоть к одному из них информация просочилась?

Пока они разводили дипломатию, заметила я в Зале Норготронда подозрительное шевеление. Подала майяру знак, говорю, там чего-то гномы рыщут` Через пару секунд явились мы двум молодым гномам – во всем своем блеске, так сказать. "Вы видите перед собой майя Махала!" – взвыл замогильным голосом Майя. "Каво-о?" – обалдели гномы. "Махала!" – рявкнул босс уже нормальным голосом (и больше уже покойника из себя он сегодня не строил). Реакция молодых гномов была удивительно правильной: они дружно бухнулись на колени. Нет, оказалось, ни про какие сокровища информация к гномам не просочилась, а ребята тут просто вахту несли.

Ждать пока два упертых государя разделят сферы влияния было бессмысленно, мы с Майя пошли поели, а когда вернулись, гномы уже ушли домой. Потирая ручки, мы намекнули Финроду, что политик он только что крутил с ма-

разматиком, и подданные узбадовы тоже маразматика, а кто не маразматик, тот скоро станет им, а у гномов между прочим есть мифрил и отобрать его у старичков куда проще, чем конфетку у младенцев` Но сильно мы гномам не пакостили, так, чуть-чуть, ведь мы же в этот раз были не карлики какие-нибудь, а майяр с раукаром.

Поздно вечером этого же дня выяснилось, что поиски сундука даже не начались, и песню они, эти гномы, не искали. И ждут неизвестно чего` (Подробнее см. Песня для гномов).

А когда орки взяли Минас-Тириг, побили феанорингов и не только их, когда земля, напуганная, притихла, и только издали доносился бой барабанов и звук трубы, поняли мы, что гномы за смертью не пойдут. А значит и мифрил им дарить не за что. А чтоб добро не пропадало` "Обломались им два пьяных карлика и гомункулюс, заглянув к ним на огонек. – Мифрил в Норготронде есть. И эльфы про это – знают". Это была почти правда, мы со злобным карликом Номом пришли к эльфам и сказали: "А мы знаем, где мифрил. Хотите, скажем?" – А эльфы ответили нам: "скажите лучше утром, а то мы ночью боимся с вами разговаривать".

Гномы могли успеть. Если б пошевелились. Если б рискнули. Увы, увы!

Трусливым эльфам–норготрондцам, прогнавшим поздно ночью от ворот двух карликов, просивших глотка воды за информацию о мифриле (хотя запросто могли вломиться тайной тропой, да еще армию с собой привести – совершенно без спроса), тоже не стоило бы его отдавать, но прошел слух (подтвержденный надежными людьми), что в Норготронде есть минералка, а мифрилу все равно пропадать.

Короче, не очень рано утром (говоря же, гномы могли успеть) злобные карлики, Ном и Ибун, пошли торговаться. Вернулись ни с чем. Развели руками. Говорят, боятся эльфы. "Не наш, – заявили эльфы, – клад, мы его вскроем, а оттуда балрог вылезет! Вот если придет ваш достойный батюшка, карлик Мим!" Эх, не надо было им продавать мифрил, плюнуть бы тогда на них, да пойти продать его какой-нибудь другой эльфийской песочнице, уж чего-чего, а воинственных нолдоров на полигоне было – завались. Но минералка, минералка!.. Гомункулюс чуть не плакала по ней, и злобные карлики вопреки всем своим правилам не стали искать обходных путей.

Злобный карлик Мим вернулся сияющий, с охапкой бу-

тылок в руках и с банкой сгущенки в кармане. Сгущенку в сторону! "Святой Источник" – Вау! – "Аква минерале" – О–о–о! – Еще один "Святой источник!" – Йес–с, фантастишь, хочю! Запотевшая полутора литровая бутылка открылась удивительно легко и бесшумно. Глоток – но подозрение уже запало в душу, это просто было подтверждением – "Мим! Ты уже продал им мифрил?! Ты продал им МИФРИЛ за четыре с половиной литра чистой родниковой воды???" Никогда еще злобный карлик Мим не выглядел таким сконфуженным. Не помню уж, было ли нам смешно. Наверное, было. Потому что карликом дай только повод поржать. "Но зато они приглашали нас ходить к ним за водой" – сказал Мим, – А к ним ходить ближе, чем к ручью! И вообще" – тут лицо злобного карлика Мима просветлело – Я продал им мифрил, но я ведь его пока НЕ ОТДАЛ. Я ведь не знаю, где ты его закопала". Злобные карлики Ном и Ибун выразительно переглянулись, и я поняла, что буду отпущена.

Нет, я должна была это если не видеть, то слышать. Отец мой, злобный карлик Кхим провел меня тайной тропой к парадному залу Норготронда, там я затаилась как раз напротив потайного места. Знаете, нет на свете напасти страшнее,

чем два прекрасно сработавшихся злобных карлика.

"Мало ли, что папаша сказал, папаша вякнет, а мы, значит, беги, копей! мы ему кто, мальчики на побегушках?.. – Это голос злобного карлика Номы. – И вообще, я толком не помню, где оно, это место! Темно было! бухой был".

"А что же ваш достойный батюшка сам не пришел? – спросил карликов молодой человек с дивным умиротворенно–замогильным голосом. (Наверное, не Финрод, а его зам, потому что, говорят, государь накануне встретил своего балрога. А других эльфов кроме него я там и не видела, все как–то больше с эльфийками общалась.) Я его не видела, только слышала, но в воображении нарисовала себе такого эльфийского Арамиса. Рядом с ним легко угадывались две женские фигуры, создававшие своим присутствием эффект наполненности пространства.

"Папаша–то? Ты что, как он придет (Ном неприлично заржал), он под кустом валяется, пьяный в дым. – и заворчал: – Ему хорошо, а мы тут по пещерам ползай! пропадай в этой дыре!"

"Тиран, натуральный", – согласился с ним злобный карлик Ибун.

"Как? – удивилась одна из невидимых мне эльфиек – Уже?"

"Мы же только что с ним э–э–э?" – потрясенно проговорил "Арамис".

"Ну, долго ли, умеючи!" – ответил Ном.

"Наверное, это побочное действие волшебной воды из наших источников"

"Папаша говорил, это где–то на видном месте! Ты не помотришь, Ибун? Нет? Ну, ты, Ибун, натуральный Ибун и есть!"

"Вот здесь, кажется, земля потревожена? Что, стол выкопать?" – это эльф.

"Га, а кто копать будет? Умник какой. Ты с папашей торговал, тебе – мифрил, ему – святая вода, а мы – выкалывай ни за что!"

"Нет, стол он вряд ли выкапывал, чтоб клад спрятать!" – размышлял тем временем Эльф–зам.

Так и не доперло, видать, до благословенных, что речь идет не о кладе, а о жиле.

"А вот если под столешницей!"

"Копай, Ибун, копей!"

Одна эльфийка хихикнула, вторая сказала, очень стараясь не хихикать:

"Я бы попросила вас обойтись без валарина."

Могу только представить, как эффектно сверкнули черные глаза отца моего, злобного карлика Ибуна, потому что не видела; зато слышала, как возмутился отец мой, злобный

карлик Ном:

"Это не валарин, это благородное карличье имя! Придуманное, между прочим, самим Профессором", – многозначительно добавил с видом оскорбленного достоинства.

Потоптались, поругались, пооглядывались.

"Папаша трезвый был, чего–то про корни говорил"

"А, про это он всегда поговорить не дурак"

Долгая пауза, во время которой очи эльфов должны были потрясенно изучать матерую сосну с выпирающими корнями, что стояла в "красном" углу зала. У кого–то из эльфов не выдержали нервы:

"Топор, топор несите, надо корни рубить!"

Карлики восторженно их поддержали. Я б, знаете, тоже не отказалась посмотреть, как изнеженные, экологически озабоченные норготрондские эльфы рубят ради мифрила живое дерево толщиной в полтора женских обхвата. Но эльфы одумались, умницы.

"А тут вот, может! вроде потревожено!"

"Ты что, голова, не видишь, трава тут растет!"

"Но может ваш благородный батюшка, клад закопал, а сверху траву посадил, для мажорировки?"

"Папаша–то? Не–е, (поучительно) наш папаша ничего посадить не может, он может

только насрать!"

В общем, когда они мифрил таки нашли, я уже устала глотать свой плащ, отползла на безопасное расстояние и вернулась домой. А карлики продолжали развлекаться. Они потом рассказали, как они на эльфах отыгрывались. Срочно на ходу они выдумали технологию обработки мифрила. Деталей не помню, примерно так: чтоб выковать наконечник стрелы, надо двадцать пять ударов молотом, на ручи – сто, меч – двести, на грудник – пятсот. Мужчина–эльф может произвести сто ударов, женщина – то ли тридцать, то ли пятьдесят. Говорят, эльфы выстроились в очередь – молотом помахать.

А извели они мифрил на наконечники для стрел (которые и так все пробивали) и шлемы (которые в непоколебимой зоне). И еще на какую–то такую фиговию.

На этом позвольте завершить историю о сокровищах норготрондских, потому что если какие еще и остались там после этого сокровища, то мне о них ничего не ведомо.

Людмила Жердева
(Хильвен, гомункула)
г. Екатеринбург

или

Гэмнэй районного масштаба
(продолжение)Четырнадцатый день
десятой луны 2-го
года Дзюэй

Величественна и неприступна крепость Тайра Ити-но-Тани на морском побережье! Горы защищают ее с севера, бескрайнее море простирается на юге. Большие суда заслоняют вход в залив, огромные камни громоздятся у побережья, на стенах стоят отважные воины, с луками и мечами наготове и каждый из них равен тысяче. Алые стяги развеваются по ветру, словно языки пламени...

В Ити-но-Тани царило затишье. Самураи отдыхали после ударного возведения укрепления. Государыня Кэнраймоньин с еще двумя придворными дамами потихоньку готовили завтрак. Госпожа Ниидоно выпросила у Норимори "Повесть о доме Тайра" и с интересом ее читала, развась на пенке. Император дрых, в общем – тишь да гладь и буддина благодать.

Впрочем, благодать продолжалась недолго. Сначала вылез зевающий Киемунэ, обложенный по случаю утра в хакама и красную майку с полустершейся надписью "Мапо-



Гэмнэй районного масштаба

вар". Поверх надписи красовался намалеванный вроде бы зеленой гуашью большой иероглиф "Хэй".

– Киемунэ, да ты никак иероглифы знаешь? – скользнув по юному родичу взглядом, недоверчиво протянула Ниидоно.

– Мне Норицунэ вчера показал... некоторые, – он гордо ткнул себя пальцем в иероглиф. – Это, между прочим, "Хэй", Тайра то бишь.

– Норицунэ тебе на пузе и малевал?

– Не, – смутился Киемунэ. – На пузе я сам. Зеленкой.

– А аптечку кто тебе потрошить разрешил? – вскинулась Ниидоно. – Какого Хатимана? Понадобится – ты на станцию за шесть километров побежишь, да?

– Мама, отвяжись от ребенка! – высунул голову из палатки Мунэмори. – Лучше посоветуй мне: Томомори, подлец, мало того, что сам скелет из анатомички, да еще и катамицу с собой в палатку заволок.

– А ты никогда не ездил на одну игру с Черной Дружиной? – подал голос Томомори, тоже соизволивший вылезти. – Они однажды у меня щит ночью сперли, пришлось через главного мастера отвоевывать. Кроме того, Норицунэ сказал, что в какую-то, не помню, правда, какую, эпоху самурай должен был класть короткий меч к себе в постель.

– Жена не любит, так с ката-

ной, – хмыкнул Киемунэ. – Кроме того, ты не короткий, а самый что ни на есть длинный меч в постель затащил, придурок.

– Так у меня нет короткого. И Норицунэ сказал, что с вакидзасями в двенадцатом веке не ходили.

– А харакири тогда чем делали? – лениво поинтересовался Мунэмори.

Госпожа Ниидоно с остервенением захлопнула "Хэйке". Вернувшись вчера из неудачного похода в Камакуру, она сразу уползла спать, не обратив внимания на кучку о чем-

то оживленно беседовавших младших родственников. А это, оказывается, Норицунэ вечер вопросов и ответов устроил, знаток хренов. Госпожа Ниидоно злорадно представила себе сцену встречи Норицунэ с напальцованным Еритомо,

которую, может быть, стоит подстроить им после игры. Пусть выясняют, кто больше знает, и кто кому сегун. Еритомо Мириэли представили на Черной Речке за две недели до игры и он ей сразу не понравился. Зеркальные очки, дорогая зажигалка и церемонный не то кивок, не то поклон вместо человеческого рукопожатия: "Я – Иэясу, госпожа". Интересно, кстати, как Норицунэ по жизни зовут. Киемори, что ли? Кажется, у Мириэли началась аллергия на Японию...

– А харакири, – сладко улыбнувшись, сказала она, – нам всем придется делать, Му-

нэмори. – Да ты чего, Мири? – удивился Мунэмори. – Норицунэ мировой парень. Он и по жизни в боевке хорошо разбирается. В общем, самурай, что надо, зря ты на него едешь.

– Я на него еду, – прошипела госпожа Ниидоно, – потому что ненавижу понтометов. Запомни это, Мунэморишка, раз и навсегда. – Она круто развернулась и ушла на озеро.

– Кажется, – думала она на ходу, – этот беженец неместный уже все и вся тут к рукам прибрал. Только и слышно: Норицунэ говорит, Норицунэ объяснял, Норицунэ, Норицунэ... Кто он вообще такой, этот

нэморишка. Вот Минамото придут и будем.

– Если кто-нибудь здесь посмеет сделать хоть одно харакири, я ему лично собственными руками башку оторву! – зарычал Мунэмори. – От Черной Дружины придется побегать, а вот с нормальными Минамото будем сражаться до последнего! Я сказал!

– А мужик, который при харакири башку сносит, называется кайсяку! – обрадовался Киемунэ. – И Норицунэ говорил...

Госпожа Ниидоно встала с пенки. Вид ее не предвещал ничего хорошего.

– Киемунэ! – выделяя каждое слово, заговорила она. – Если. В это. Замечательное утро. Я. Услышу. Что-нибудь еще про Норицунэ. Я. За себя. Не. Отвечаю!!!

– Да ты чего, Мири? – удивился Мунэмори. – Норицунэ мировой парень. Он и по жизни в боевке хорошо разбирается. В общем, самурай, что надо, зря ты на него едешь.

– Я на него еду, – прошипела госпожа Ниидоно, – потому что ненавижу понтометов. Запомни это, Мунэморишка, раз и навсегда. – Она круто развернулась и ушла на озеро.

– Кажется, – думала она на ходу, – этот беженец неместный уже все и вся тут к рукам прибрал. Только и слышно: Норицунэ говорит, Норицунэ объяснял, Норицунэ, Норицунэ... Кто он вообще такой, этот

Гэмнэй районного масштаба

Норицунэ, чтобы так выступить!". Тут Мириэль вспомнила, как прошедшей ночью Норицунэ едва не прибрал к рукам ее самое и чуть не разрыдалась. "Пусть их, – заклинала она себя, – пусть! Пусть Норицунэ покупает этих придурков лопухих иероглифами и оружием, пусть хоть в Новосибирск свой после игры всех увозит, не жалко!". Заклинание помогало плохо. Мириэль впервые столкнулась с тем, что у нее уводит команду. Уведут с полпинка, не прилагая никаких усилий, команду, которую ставила и сыгрывала она, Мириэль. "Ненавижу тебя, – сжимала она кулаки. – Ненавижу, маляк японский! В самом деле попрошу Иэясу после игры в пыль тебя стереть. Он не откажется. Такие никогда не откажут пальцы покидать".

Тем временем нечаянный герой мириэлевского переезда, ни о чем подобном, разумеется, не подозревающий, появился перед костром в Ити-но-Тани – обнаженный до пояса, подтянутый, свежий, с мокрыми после купания волосами.

– Воины Тайра! – весело крикнул он. – Кто вчера тренировку просил, стройся!

– А завтрак? – жалобно пропищал Киемунэ.

– Пока не готов, – ответствовала императрица.

– Вот и славненько! – улыбнулся Норицунэ. – Кое-что до еды успеем.

Но ничего они не успели. Стоило Норицунэ прижать куч-

ке своих новоявленных учеников какое-то подобие строя, под красную веревочку, обозначающую укрепление, поднырнуло очень тощее и очень рыжее существо неопределимого возраста и пола с тремя короткими мечами на поясе и боевым веером в руке и отчаянно заорало:

– Тайра!!! Как вы смеете удерживать в плену гордого минамотского воина! Это непочтительно! Я – воплощение силы и страсти, доблестный воин, равный тысяче, Минамото-но Тасуки, безжалостно покараю вас!

– Минамото-но СейлорМарс! – радостно заорал Киемунэ, оказываясь рядом с существом. В присутствии Ниидоно, даже спящей, он, разумеется, и пикнуть не смел о том, что любит японские мультики и неплохо в них разбирается, но сейчас железной стальной в лагере не было и значит возможный контакт с братьями по разуму ничем особо страшным Киемунэ не грозил.

– Ну, СейлорМарс, – сумрачно подтвердил Минамото-но Тасуки. – И Юпитер с Меркурием тоже здесь. Мы вот вам за Серенити сейчас так навалеваем!

– Вы сначала войдите в ворота, а не ломитесь через стену, – отреагировал Мунэмори.

– А где ворота?

– Там!

Киемунэ тоже побежал к воротам в надежде успеть-таки поговорить с братьями по ра-

зуму до того, как кто-то из старших Тайра заставит их вернуться в Японию XII века. Но надежде его не суждено было сбыться – у ворот ментально выросли Норимори и Норицунэ.

– Приветствую вас, доблестные витязи Минамото! Мое имя Тайра Норицунэ, сын Норимори, славного Тюнагона у Ворот. Я отвечаю на ваш вызов.

Славный Тюнагон у Ворот махнул рукой и побрел к костру.

Витязи Минамото пожирали Норицунэ глазами и на мордочках у них была написана гамма эмоций, которая у персонажей мексиканских сериалов появляется при встрече с возлюбленными, которых они считали погибшими в авиакатастрофе. Доминирующей эмоцией все-таки было радостное недоумение.

– Ух ты, – выдохнул Каору, – какие доспехи!

– Сам ты доспех, придурок! Ты третьим глазом на него посмотри! – прошипел братцу в ухо Минамото-но Камуи.

– Сегун Накаго! – беспомощно сказал Минамото-но Тасуки. Сердечки в его глазах можно было разглядеть какими не третьим, а любым на выбор самым обычным глазом.

Тасуки, а по жизни Миака, отличалась от героини, чье имя носила, тем, что любила не своего верного рыцаря Тамахома, а его главного врага На-

каго. Кроме того, эта Миака искренне полагала, что высшие силы вознаградят ее чувства встречей с живым Накаго, который на эти самые чувства, разумеется, ответит взаимностью.

– Простите, доблестный воин, – мягко сказал Норицунэ, – вы не правы, называя меня сегуном Накаго. Я о нем даже не слышал.

– Не слушай ее, Миака – дура! – ехидно сказал Каору. Любовные заморочки, особенно в исполнении любимой подружки, доводили доблестного воина до белого каления. Он в свои 16 считал себя законченным циником, уверенным, что любви не существует, и всеми способами убеждал Миаку не тратить времени на глупости.

– Простите, превосходительные Минамото, я не могу ни подтвердить, ни опровергнуть только что услышанные мною слова. Поэтому, если вы пришли сражаться – назовите свои имена и давайте сразимся. Если же вы желаете увидеть Минамото-но Усаги, подождите здесь – я сейчас приведу его.

Мысль, что можно не сражаться, славных Минамото более чем вдохновила. Они жаждали видеть Усаги и немедленно. И черт с ними, подвигами, предками и возмездием во имя всех возможных и невозможных планет.

– Подождите здесь, – сказал Норицунэ, и пошел к своей палатке.

Через десять минут сейлор-минамотики, все четверо, вешело шобетали у костра Тайра, а попросивший его извинить Норицунэ вернулся к своим первым шагам на тернистом пути тренера. Впрочем, эта идиллия продолжалась недолго.

– Норицунэ! – бесновалась вернувшаяся госпожа Ниидоно. – Норицунэ, Мунэмори, сюда немедленно! Это что еще такое? Дурдом, зоосад, детский сад! Антоку-Тэнно нам мало, да? Вы ему гарем собрали?

– Мы не гарем! – обиделась Миака. – Я Минамото-но Тасуки, в свои пятнадцать лет удостоился славы, гремющей в 66 провинциях! Мои доблестные братья...

– Я не с тобой разговариваю! – прорычала госпожа Ниидоно так грозно, что минамотики сбились в насмерть перепуганную, не смеющую поднять глаз кучку. Одного только Камуи хватило на то, чтобы еле слышно пискнуть "Простите...".

– Юные Минамото пришли сюда, волнуясь о судьбе своего брата, – спокойно и твердо начал Норицунэ. – Я пропустил их сюда, так как они поклялись не причинять нам зла. Считайте, что с этими Минамото у нас перемирие, госпожа Ниидоно.

Глаза вдовы Правителя-инока метали молнии. Сбылось ее пророчество о пионерском отряде. Чего доброго, все чет-

веро и после перемирия тут останутся – за Норицунэ хвостиками бегать. Ему это, кажется, безумно нравится. Еще, чего доброго, вассалами своими объявит и корми тогда.

– Если останутся, – наклонившись к ней, зашептал Мунэмори, словно услышавший ее мысли, – в первом же бою их вперед выставим и пусть Будда Амида с ними разбирается. Можно вообще их на разведку поближе к Камакуре отправить, там предателей не любят.

– Норицунэ! – игнорируя Мунэмори, не допускающим возражений тоном сказала госпожа Ниидоно. – Кормить твое охвостье Тайра не собираются. Даже не рассчитывай.

– А мы только что ели! – радостно запищали минамотики, осознав, что им, кажется, простили их существование. – Мы можем вне игры в лагерь сходить и взять свою долю хавки и палатку! И вообще мы полезные, вот! А то нас Ерито-мо не любит! И за водой гоняют как... как неизвестно кого! И...

Я вас тоже не люблю! – гордо изрекла госпожа Ниидоно и удалилась в свою палатку.

Окончание следует

Мисти
Ассиди
г. Санкт-Петербург

«Конец Эпохи»

литературный альманах



Почта:
109341 Москва, Верхние поля, 6-182.
E-mail: lin@rinet.ru
Fido: 2:5020/122.104
Страница в Сети: www.lin.rinet.ru

Информацию о региональных распространителях можно найти на сайте.

На стыке тысячелетий в России возникла еще одна очень своеобразная, субкультура - собранная из обломков великой культуры, изрядно разрушенной на протяжении долгого трудного века. В течение более чем десяти лет она менялась, росла, обогащалась пришествием то "толкинистов", то "ролевиков", то мидиевистов... Ныне она не имеет своего названия - ни одно слово не исчерпывает этого синтетического многообразия.

Одной из главных особенностей нашей субкультуры с самого начала являлась неистребимая потребность творить. Материальными носителями этого творчества становились фэнзины - самодельные журналы - а позже и более серьезные издания. Таким изданием уже более семи лет назад стал и литературный альманах "Конец Эпохи".

Мы публикуем то, что в свое время переписывалось от руки, зачитывалось в тетрадках, перевозилось на дискетках через всю страну, пересылалось по компьютерным сетям.

Подписаться на журнал можно, отправив заявку по любому из указанных адресов. Посмотреть на сам журнал вы можете двумя способами: зайти на страничку журнала или же заказать и купить номер.

Мы продолжаем звучать!

MAGISTER LUDI

ролевые
игры
в России

Новый журнал для тех, кто серьезно относится к ролевым играм

Рубрики номера 1, апрель 2002:

- | | |
|---|------------------------------|
| - "Зиланткон" | - Голем |
| - Сообщество | - Размышление |
| - Мастерская | - Сага о сюжетной мастерской |
| - Домашний Дракон (настольные ролевые игры) | - Нереальность |
| | - Балаган |

Заявки на подписку и первый номер отдельно можно присылать по адресу:
magister1@yandex.ru

Сайт журнала
www.alexander6.ru/alexander6/24843

№ 1
апрель 2002



Fangorn Video

Видеосъемки ролевых - (и не только Хоббитских) - игр. Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с ХИ95. Смотрите как играли в 95-м году. Полубольшейте как играют в Сибире.

Видеокассеты с конов разных лет начиная с 94 года - Зилантонов (Казань), Сибконов (Томск),

Верконе (Екатеринбург). Смотрите как живут ролевики, которые рядом, послушайте их песни!

Аудиоальбомы лучших менестрелей ролевого движения - с 1998г. выпущено уже 12 альбомов. Послушайте, какие песни пишут и как поют другие!

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампл" и "Финрод-Зонг" **new!** "Сильмариллион-Экстрим"

Видеокассеты и видеоCD с **клипами** собственного производства.

ты може что-то пожесть!

Все это можно заказать и получить по почте - без предоплаты, наложенным платежом.

Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)



http://www.mi.ru/~fvideo/ E-mail: fvideo@mi.ru Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159063



Толкинистское Творческое Объединение

SOLO RECORDS

У нас Вы можете приобрести аудиопродукцию толкинистской тематики, а также соответствующую литературу. Наша задача - объединить всех истинных поклонников творчества Толкина. Приглашаются к сотрудничеству менестрели России, ближнего и дальнего зарубежья, художники-оформители и web-дизайнеры, звукооператоры и звукорежиссеры, а также все, у кого есть интересные идеи или возможности. Будем рады любым предложениям.

"Книга утраченных сказаний" части 1 и 2 - CD и книги; аудиокассеты **"Концерт Сауроныча"**, **"Концерт Скади"** и другое

Наш e-mail - solorecords@narod.ru
Наш сайт - www.solorecords.narod.ru



new! Новый альбом Эльфици

10-летию Профессора посвящается.
В свет наконец вышел новый необычный альбом Эльфици "Записки Леголаса" по мотивам трилогии JRRT. Между песнями автор (не JRRT, Эльфице) читает отрывки из книги, а еще - а что еще я рассказывать не буду - должна же быть какая-то интрига! Слушайте и смотрите.

http://www.mi.ru/~fvideo/audio/ fvideo@mi.ru
420103 Казань, Амирхана 35 кв. 51

FangornVideo

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

Белгород

– Лютов Александр
(Wulfgar)
Wulfgar@mailru.com

Брянск

– Фокин Андрей
andrew_80@yandex.ru

Владивосток

– Журова Виктория
(Керин)
saerin@newmail.ru
– Мусагалиев Николай
(Брегалад)
– Неупокоева Лариса
(Лоризель)

Волгоград

– Попович Людмила
(Меладан)
meladan@mail.ru

Вологда

– Белинская Анна

Донецк

– Синявская Елена

Израиль

– Тейне ар Туар
– Сивурд Снарэнсвенд
– Болотина Ольга (Шагги)
– Литвин Борис
(Эльфадмин)
blitvin@netvision.net.il

Казань

– Fangorn Video
fangorn@tatinkom.ru
– Муравьев Алексей
aleksei@tars.i-set.ru

Калининград

– Дурмановы Ирина и
Павел
irian@mailru.com

Калуга

– Ледякова Юлия (Ундин)

Кемерово

– Шагиахметова Анна
(Мышка – Омикрон)

Киев

– Шелест Аян и Вика
pereplut@mail.ru

Кирово-Чепецк

– Ломов Александр
(Немир)
– Аверин Л. (Зордрак ван
Хантер)

Кольчугино

– Благоннадеждина Любовь
(Дэй)
– Богомолова Вера (Шарра)
– Филиппов Игорь (Кэлис)

Кострома

– Клуб "Параллельные
Клинки"

Красноярск

– Нечаенко Галина

Курган

– Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

– Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru
– Чураков Илья (Daelen)
daelen@mail.ru

Москва

– Якимова Жена (Остинг)
FIDO 2:5020/122.154
– Мацута
– Евгения Спектор
(Элинор)
elinor@fbit.ru
– Клуб Варяг
http://drakkar.da.ru
– Сурначев Михаил
(Gloomu)
mara.bag@mtu-net.ru
– Клуб "Умбар"
www.umbar.narod.ru
– Вялков Максим (Brodda)
brodda@mail.ru
– Керимова Камилла
lluvilla@mail.ru
– Волков Юрий
y_volkov@mail.ru
– Рачинская Мария (Сарэ)

Наши подписчики

спасибо за поддержку журнала

– Киселева Наталья
(Майвэн)
– Куликова Ирина
(Сумирэ)

Мурманск

– Прожеваров Максим
**Наш самый первый
подписчик**

Новокузнецк

– Савина Елена

Новосибирск

– Пухначева Наталья
(Тильтиль)
– Воробьева Эвелина
(Тинвэ) kis_tin@mail.ru

Омск

– Власов Алексей
(Сосквач) sqt@mail.ru
– Дячук Максим (Всеслав)
– Харитонов Сергей
(Warkender)

Пермь

– Наймушина Мария
(Релай)

Петрозаводск

– Кутасова Виктория
mkutasova@com.onego.ru

Петропавловск– Камчатский

– Андрей Ляндзберг (Дэл)
eko@marine.kamchatka.su
– Лаврентьева Юля (Хала)

Подмосковье

– Инкогнито
– Яценко Евгений

Санкт-Петербург

– Федорова Надежда
(Sebeth)
– Котляров Иван
ikotliarov@hotmail.com
– Сатар

Саратов

– Семенов Игорь

Северодвинск

– Лаптева Евгения
len@sevmashvtuz.edu.ru

Симферополь

– Шепаревич Павел (Тур)

Тюмень

– Андрей Кутузов (Кендер)
FIDO 2:5077/24.16

Уфа

– Элентир ICQ: 34310797

Хабаровск

– Наконечный Владимир
(Эльзар) elsar@mail.ru
– Швецова Лера

Челябинск

– Козлова Оксана
(Эридель)
– Радченко Сергей (Карч)
alex_rad2000@mail.ru

Черняховск

– Сысоева Татьяна
astroll@mail.ru

Чикаго

– Алферов Олег (Секох)
secoh@anl.gov; www.secok.ru

Шуя

– Крутов Андрей (Хедин)
КЛТ "Снежные Волки"
hedin@hotail.ru

Энгельс

– Шаров Вадим

Ярославль

– Стратилатов Борис
(Бодхи)
bodhij@mail.ru